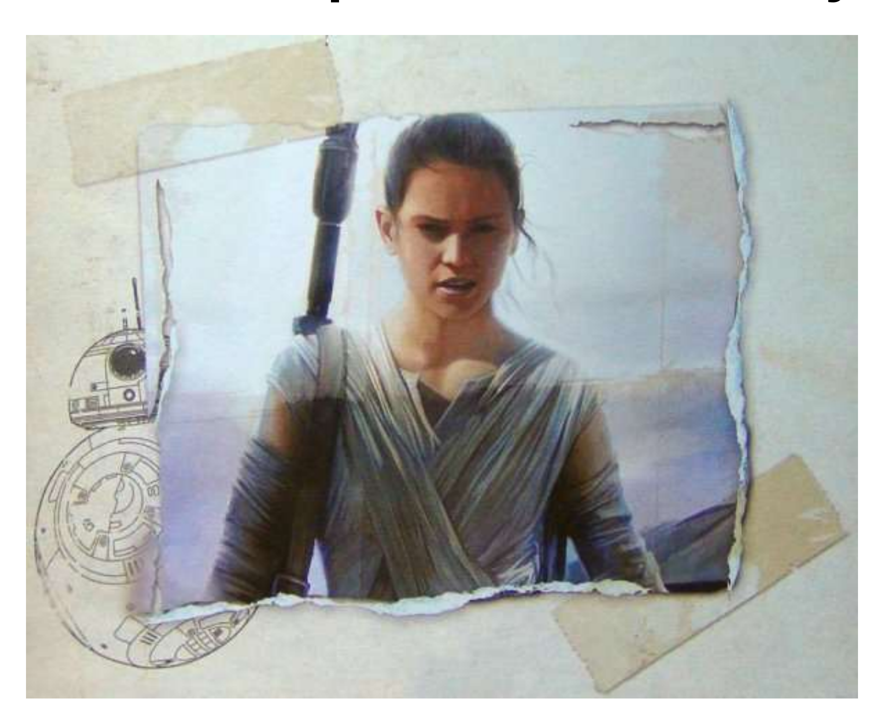

STAR WARS
DE LA PELÍCULA
STAR WARS
THE FORCE AWAKENS
Guía de supervivencia de Rey
Disney

Mi nombre es Rey. Hace una generación, el Imperio luchó contra la Nueva República en la batalla de Jakku. Todo lo que queda es un desierto inhóspito, con un cementerio de naves, y huesos, donde cayó la mayoría. Yo sobrevivo recolectando partes y equipo de los restos. No sé cómo llegué aquí…

Lo que tienes en tus manos es mi guía de supervivencia para este planeta hostil. ¿Qué quieres rescatar? ¿Qué deberías evitar para seguir con vida? Abre este libro para descubrir lo que necesitas para sobrevivir.

STAR WARS

Guía de supervivencia de Rey



Jason Fry



NUEVO CANON

Esta historia está confirmada como parte del Nuevo Canon.

Título original: *Rey's Survival Guide*
Autor: Jason Fry
Arte de portada: Andrew Barthelmes
Ilustraciones: Andrew Barthelmes
Publicación del original: diciembre 2015

poco tiempo antes de El Despertar de la Fuerza

Traducción: Bodo-Baas
Revisión: Satele88
Maquetación: Bodo-Baas
Versión 1.0
12.06.16
Base LSW v2.21

Declaración

Si estás leyendo esto, entonces algo salió mal.

Estás varada en Jakku: un pequeño planeta yermo, que no tiene más que arena ardiente, un sol caliente, y naves estrelladas.

Varada como yo.

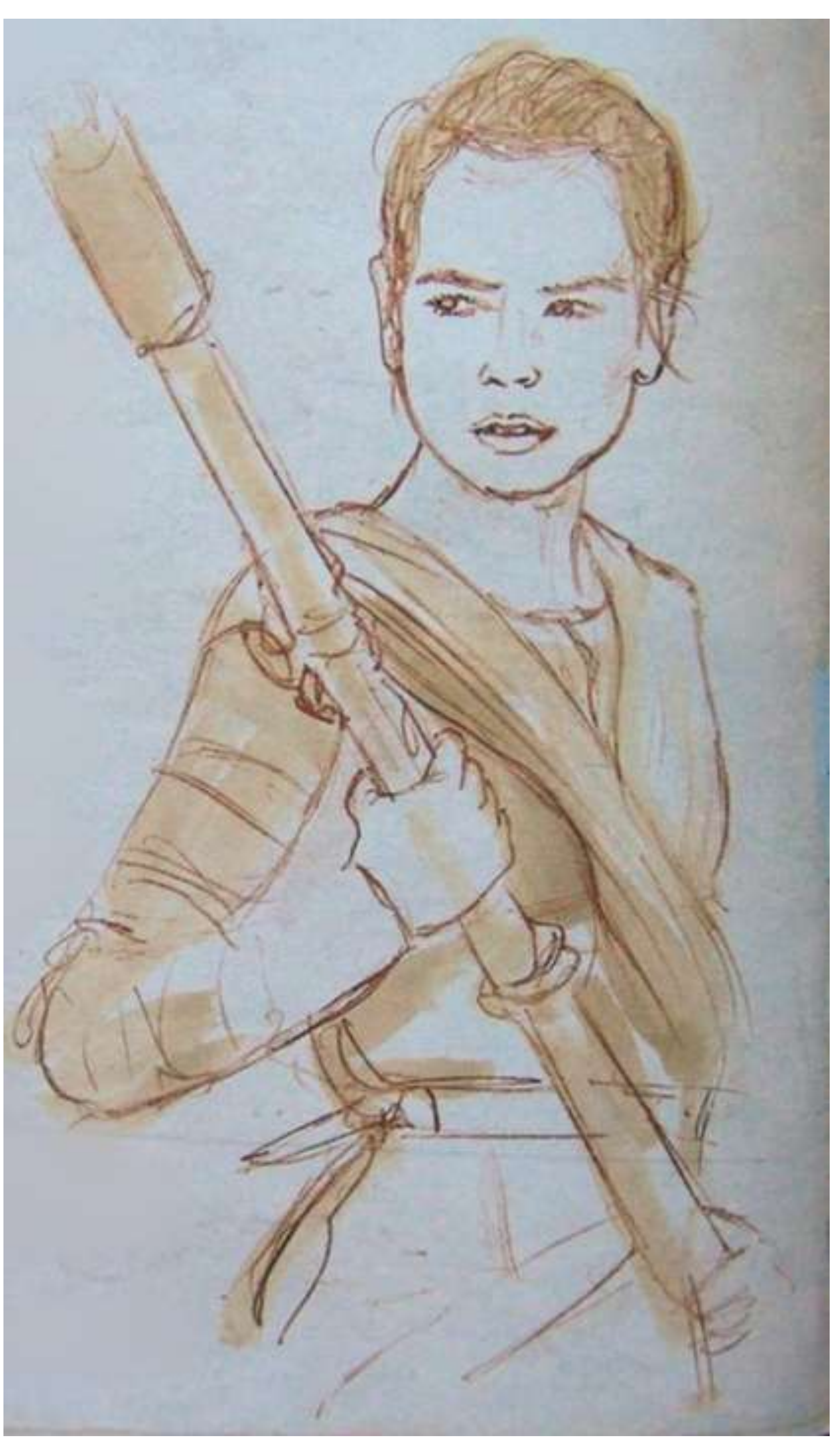
Mi nombre es Rey. He estado aquí toda mi vida, ingeniándomelas para sobrevivir con los perdidos y los rotos. No sé cómo llegué aquí, ni porqué. Pero sé que fue un error… y alguien allá afuera va a arreglar las cosas, algún día.

Eso significa que tengo que esperarlos, y eso significa que tengo que sobrevivir.

Eso es lo que he aprendido a hacer en Jakku. Escribo esto para pasar el tiempo… y pasar lo que he aprendido para que tú también tengas una oportunidad de sobrevivir.

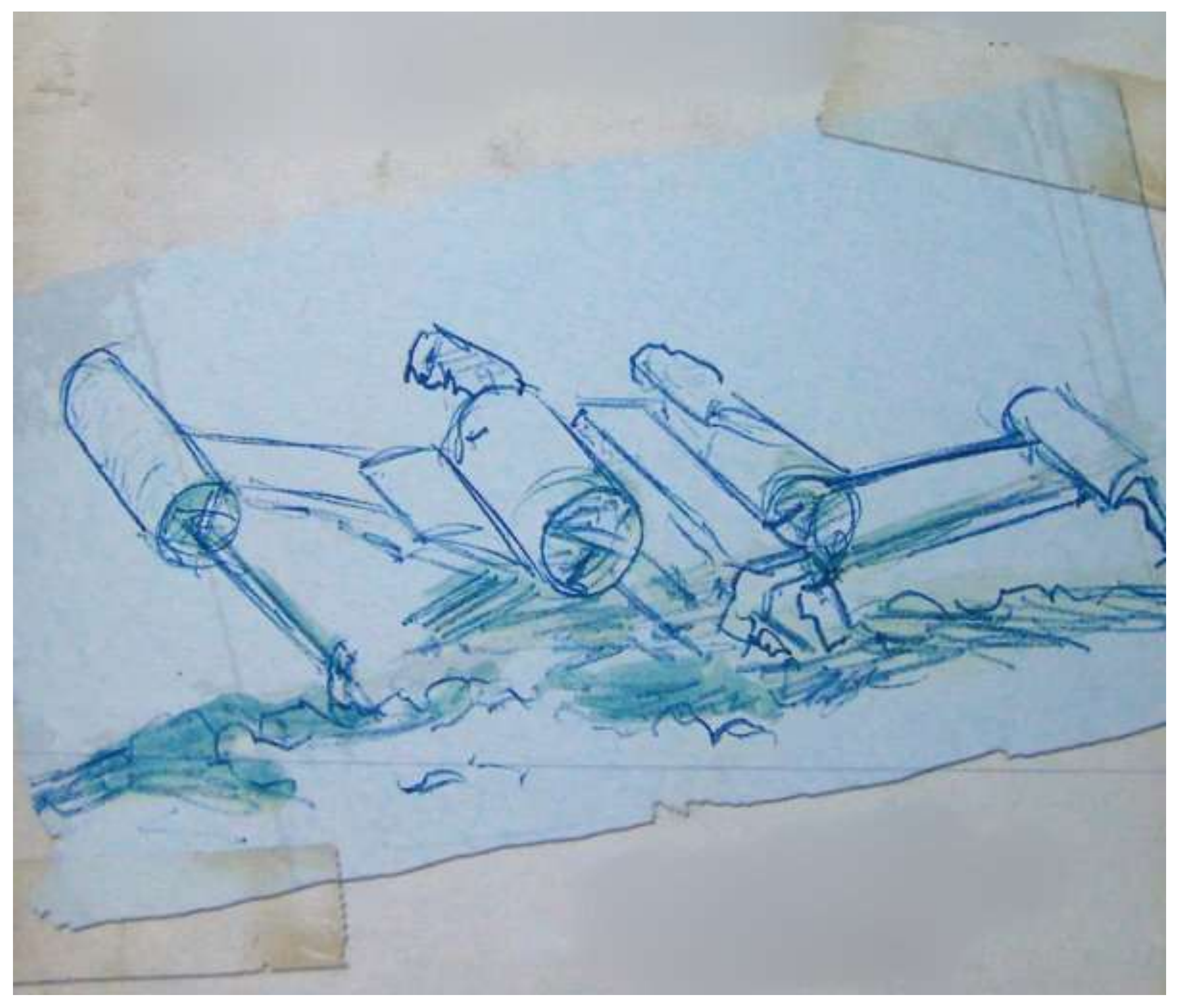
La única razón por la que alguien oye hablar de Jakku alguna vez es porque hace mucho tiempo mucha gente murió aquí. Hubo una batalla que se luchó en el espacio… con naves que cayeron en llamas del cielo para quedar enterradas en las arenas.

Es lo más importante que pasó en Jakku, pero eso no es decir mucho. Porque por lo que yo sé, es lo único



Autorretrato

importante que alguna vez pasó en Jakku.



Este ala-X ha estado aquí desde que puedo recordar.

Si le preguntas a la gente que vive aquí porqué lo hace, te darán varias respuestas… ninguna de ellas buena.



Ruta de los Peregrinos

Algunos viven aquí porque es donde nacieron, y es todo lo que han conocido. Si les preguntas por otros planetas, te mirarán como si estuvieras loca. Algunos de ellos no saben que hay algo más allá de la próxima villa… o pasando esas montañas en el horizonte.



Algunos estaban escapando de algo… de la ley, o problemas en el pasado, o de su propio fracaso en volverse lo que querían ser. Terminaron en Jakku porque es tan lejos como puedes llegar en la galaxia sin llegar al final de las estrellas.

Luego están los que terminaron aquí por mala suerte. Nunca quisieron quedarse, pero la galaxia tuvo otras ideas. Y así esperan a que les pase algo bueno, aunque probablemente no pasará, no con todos los peligros de Jakku.

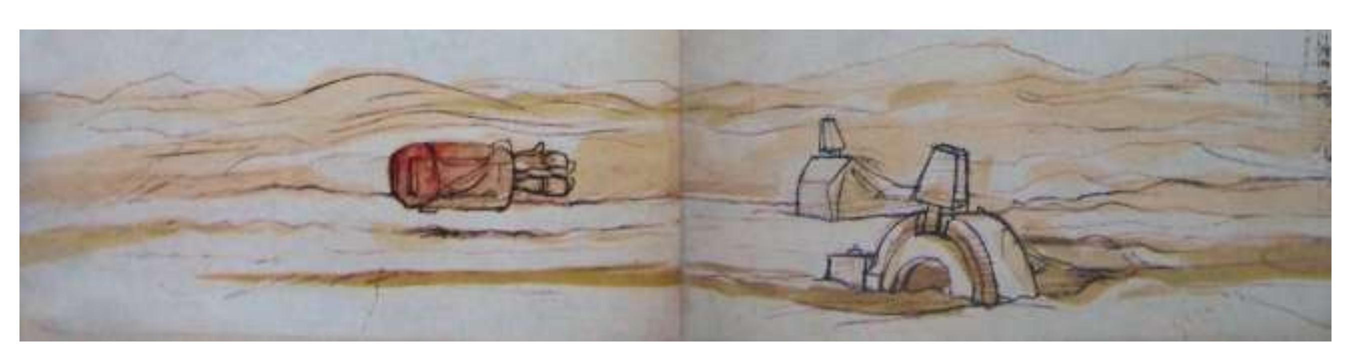
Esperan. Y sobreviven. Voy a contarte cómo hacer eso.

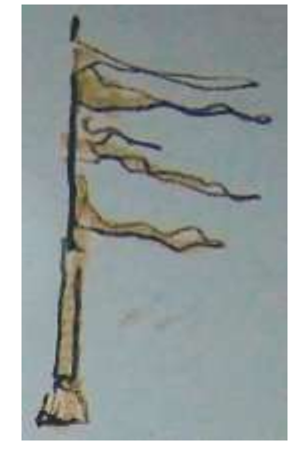
LUGARES DE JAKKU

Antes de que llegaras a Jakku, apuesto que pensabas que era pequeño y sin importancia. Y tenías razón. Pero visto de cerca, cada planeta es gigantesco y está lleno de misterios… incluyendo algunos que te pueden matar. Esta es tu primera lección de supervivencia: Conoce tu entorno.

Yo vivo en los **Páramos Goazon**. No es realmente un lugar, lo que ya sé que suena extraño, pero escúchame. Si le preguntas a los lugareños dónde está Goazon, te dirán que está entre el Puesto de Niima y el Desfiladero Kelvin. O dirán que está entre la Cordillera de Carbón y los Campos Movedizos.

¿No puedes decir que estás en ninguno de esos lugares pero sabes que estás en algún lugar entremedio? Entonces estás en Goazon.





Aquí no hay mucha vegetación… unos pocos barriles espinosos en las sombras y tal vez unas flores nocturnas donde un poco de tierra se junta en las grietas de las rocas. La mayor parte es de tierra quebrada, colinas bajas, y afloramientos de roca desnuda que descienden de las alturas de la Cordillera de Carbón, los Páramos se van aplanando y aumenta la arena hasta que te encuentras cruzando los Campos Movedizos.

Si llegas hasta allí, te has pasado la ruta… que en realidad es sólo un sendero de happabores. En Niima la llaman la **Ruta de los Peregrinos** porque si la sigues, eventualmente llegarás a las Villas Sagradas al otro lado del Desfiladero Kelvin. Pero yo no recuerdo haber visto que ningún peregrino la usara… en estos días, cualquiera que encuentres en la ruta probablemente sea un chatarrero en camino al Cementerio de Naves.

Lo que tampoco es una buena forma de encontrar la salvación… pero contaré más de eso más adelante.

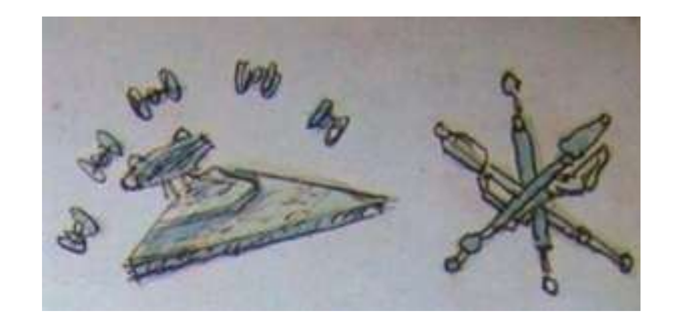
El único verdadero lugar en la Ruta de los Peregrinos es **Vieja Meru**, una choza con algunas mesas y sillas y una reserva de frío que se secó antes de que yo naciera. El aire fresco se terminó hace mucho, pero todavía hay sombra y un abrevadero para happabores.



Vieja Meru

La vieja Meru está hecha principalmente de piezas cibernéticas, y cuando la operaron descartaron su habilidad de conversar. No te metas con Meru… la última vez que alguien cometió ese error, ella salió de su choza con el arma más grande que hayas visto. El clic que hizo al quitar el seguro hizo que todo el mundo se callara.

Meru tiene un brazo de carne y hueso, cubierto de tatuajes militares. Pero que no te descubra mirando… te echará por tu curiosidad. No le gusta que la gente sea curiosa. O que sea cualquier otra cosa.



Tatuajes que copié cuando nadie miraba

Me pregunto si Meru obtuvo esos tatuajes sirviendo a la Rebelión, al Imperio, o alguna banda mercenaria. Me pregunto, pero no lo pregunto. Como mucha gente en Jakku, Meru no habla acerca de cómo llegó aquí, y yo no hago preguntas. Ahora que lo pienso, esa es una buena segunda lección para la supervivencia en Jakku:

NO HAGAS PREGUNTAS.



Un viajero teedo

Si cruzas los Páramos lejos de la Ruta de los Peregrinos, puedes encontrar teedos buscando restos, chatarreros que van y vienen del Cementerio de Naves, bandidos cazando a sus presas, o algún prospector, peregrino, ermitaño, o quién sabe.

La mayor parte del tiempo no verás a nadie. Y eso es lo mejor.

Goazon tiene unos pocos habitantes permanentes.

Mi vecino más famoso es del que la gente sabe menos. Lo llaman **el Sentado**. Lo encontrarás cerca de la Ruta de los Peregrinos, casi a la sombra de la Cordillera de Carbón. No puedes perderte… él es la única cosa visible en kilómetros, una figura encorvada sentada encima de un pilar al sol.

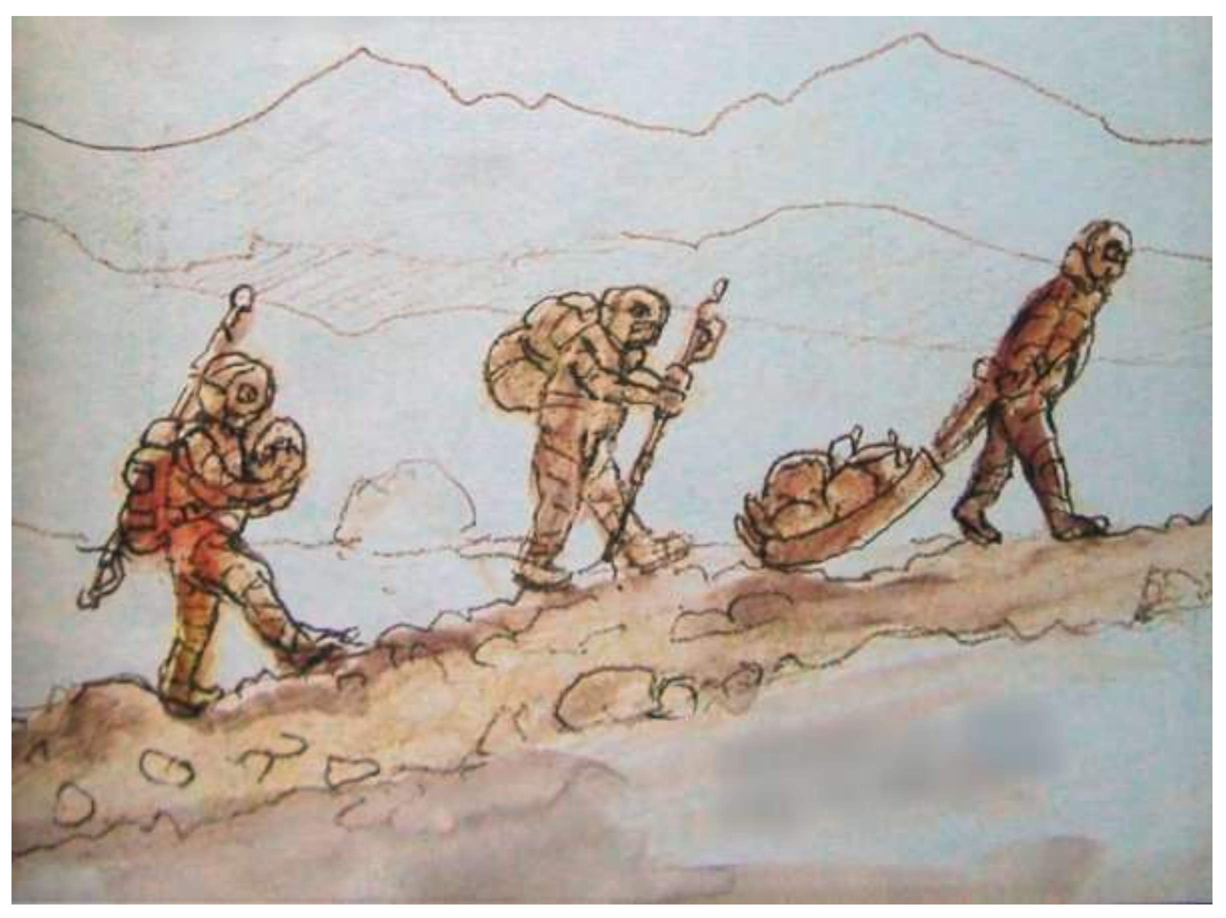
EL SENTADO



El Sentado es humano, pero no sé qué edad tiene… parece flaco, diminuto y anciano, vestido en harapos blanqueados por el sol. Apuesto que tú te verías igual si hicieras lo que él hace.

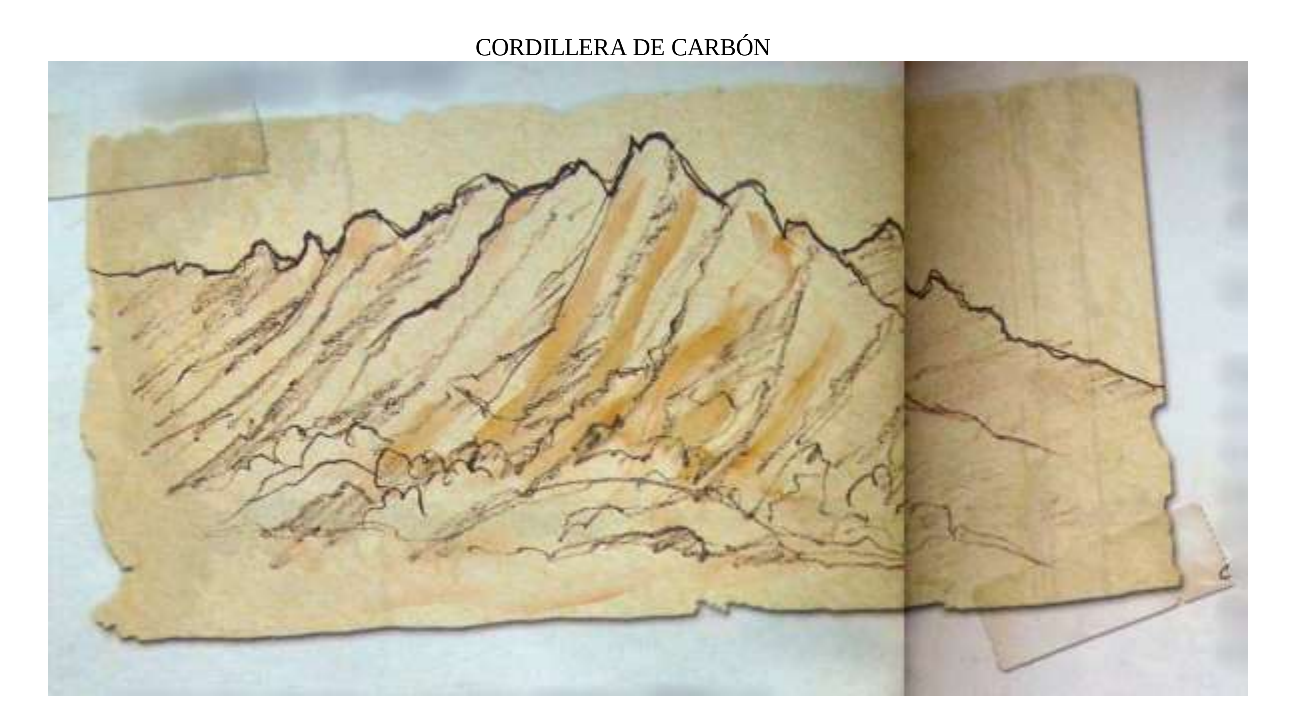
Si pasas cerca de su pilar al amanecer o al atardecer puede que veas al Sentado subiendo o bajando, pero sino, sólo se sienta con las piernas cruzadas sobre su pilar, completamente quieto. Por lo que yo sé nunca ha hablado… seguro que nunca le ha dicho nada a la gente loca que piensa que es un profeta y va al pie de su pilar a hacerle preguntas.

Cuando la gente molesta al Sentado, aparece un teedo y la espanta. Sin los teedos el Sentado habría muerto hace mucho tiempo. Le traen pulpa de barriles espinosos, corteza de flores nocturnas, y agua, pero por lo que sé, tampoco habla nunca con ellos. No sé por qué lo ayudan. Son teedos… a veces esa es la única explicación para lo que hacen.



TEEDOS en camino a ver al Sentado

CORDILLERA DE CARBÓN



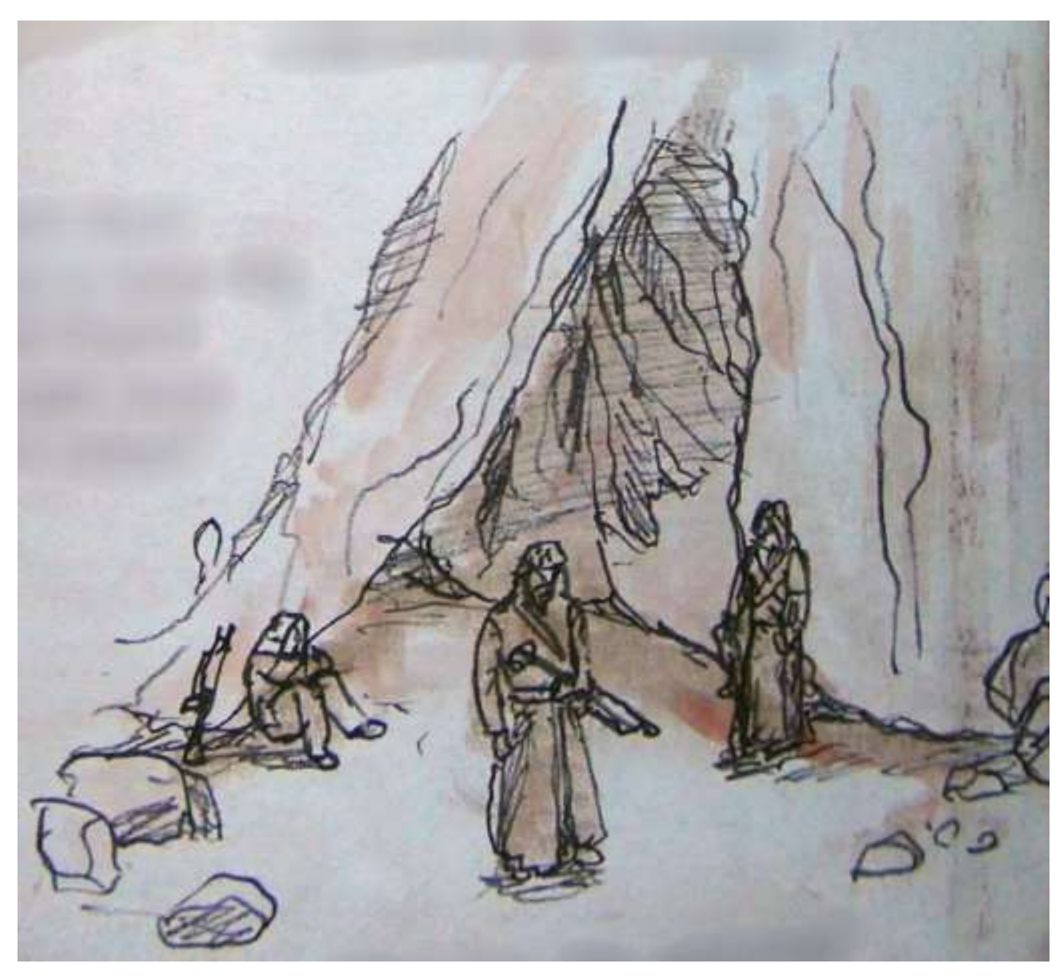
Cerca de Goazon encontrarás la **Cordillera de Carbón**. A medida que subes por ella, los vientos se vuelven fuertes y hay avalanchas de roca todo el tiempo: si desatas una, nadie nunca te encontrará en el fondo del cañón bajo toneladas de piedra.

El mayor peligro de la Cordillera de Carbón son los **callejones sin salida**. Suenan como un cuento de las mesas de lavado, pero los he visto por mí misma, merodeando por los cañones. Son ancianos de barba blanca y ojos de loco. Si te encuentras con un callejón sin salida, te perseguirá hasta que salgas de su territorio lanzando rocas y balbuceando una incoherente cadena de números. Por suerte, si alguna vez tuvieron armas se quedaron sin cartuchos de energía hace mucho tiempo.

Corre una historia en Niima que el Imperio tenía una base en algún lugar debajo de la Cordillera de Carbón, y que los callejones sin salida todavía la están custodiando.

¿Será cierto?

Bueno, los callejones sin salida visten retazos de armaduras imperiales, y hay algo en su mirada que me recuerda a los militares. Es como si siempre estuvieran esperando para ponerse firmes y salir marchando hacia alguna parte. Todavía lo puedes ver, debajo de toda la locura.



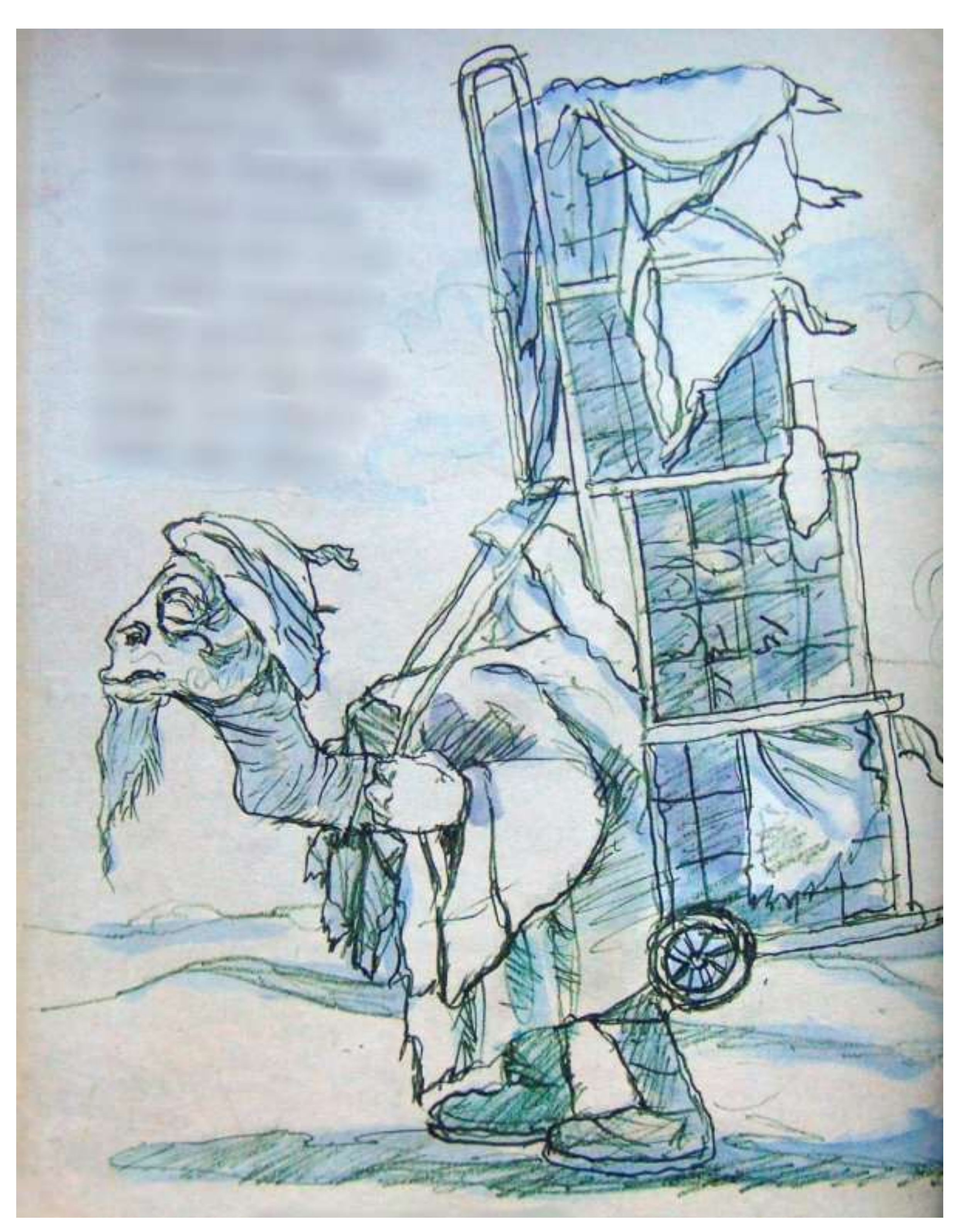
¿Qué están custodiando?

Pero no creo que haya habido una base. ¿Por qué el Imperio habría pensado dos veces en este lugar?

Esto es lo que yo creo que pasó: en la Batalla de Jakku, una de las naves de guerra imperiales cayó en la Cordillera de Carbón en lugar de estrellarse en el Cementerio. Los oficiales que sobrevivieron enviaron soldados de asalto a asegurar el lugar mientras esperaban un rescate. En cambio, hubo un deslizamiento que enterró la nave. Pero los soldados siguen ahí, protegiendo algo que ya no está.

Eso me suena más probable que una base secreta.

Un consejo: No menciones la Cordillera de Carbón cerca de Unkar Plutt… o el Blobfish, como lo llamamos cuando no está escuchando.



Bobbajo el mercader de criaturas

Cuando yo era sólo una niña, el Blobfish compró un volador usado que me hizo reparar… siempre pude darme cuenta de cómo encajan las partes de una máquina o por

qué se ha roto. Desatasqué uno de los turbojets y reconstruí el otro con chatarra de la mitad delantera de un deslizador aéreo. Entonces partieron seis de los matones de Unkar junto a un piloto contratado para descubrir el secreto de la Cordillera de Carbón y traer sus tesoros enterrados.

Cuatro de los matones volvieron con un montón de armaduras de soldados de asalto tan frágiles que Unkar las tiró. Los matones acabaron con un puñado de callejones sin salida y perdieron a dos de los suyos en emboscadas, pero no encontraron nada excepto cuevas vacías y deslizamientos de rocas. Las únicas criaturas que salieron ganando algo fueron los raptores desgarradores de la Cordillera de Carbón… sus panzas estuvieron llenas por días.

Desde que la cacería de tesoros de Unkar fracasó, la gente con un poco de sentido común deja tranquila la Cordillera de Carbón.

Si vas más allá de la Ruta de los Peregrinos te encontrarás subiendo dunas cada vez más altas hasta que estés rodeado. Estos son los **Campos Movedizos**, llamados así porque cualquier cosa que termine aquí desaparece muy rápido… la arena simplemente succiona las cosas hacia abajo, y nunca se las vuelve a ver.

Bueno, a menos que reaparezcan… alguna gente dice que los Campos Movedizos también escupen cosas, desde caminantes hasta naves alienígenas que nadie puede identificar. Excepto que para cuando alguien llega allí, las arenas lo han vuelto a ocultar.

CAMPOS MOVEDIZOS

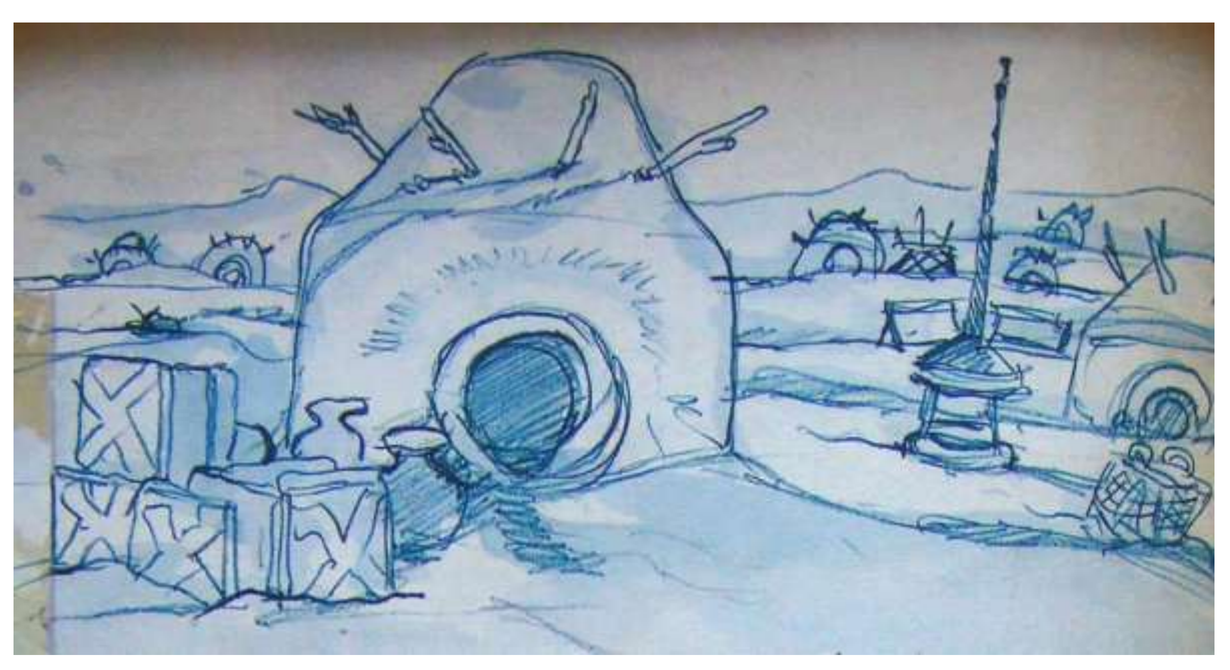


Los Campos Movedizos siempre me hacen pensar en el viejo chatarrero Riok Ragul. Cada pocos años, Riok viajaba a los Campos Movedizos, calzando unos grandes zapatos de suela plana que distribuían su peso e impedían que se hundiera… decía que era un truco teedo.

Un día Riok marchó hacia los Campos Movedizos y no regresó. Algunos dicen que lo chupó un gusano vigilante nocturno, o que descubrió un secreto teedo y ellos lo hicieron desaparecer.

Tal vez.

Lo más probable sea que uno de sus zapatos se rompió, o su reciclador de agua falló, o se perdió. O quedó atrapado en una de las tormentas que duran varios días, las que los teedos llaman **X'us'R'iia**, o «el aliento de dios». Muchas cosas pueden salir mal en el desierto.

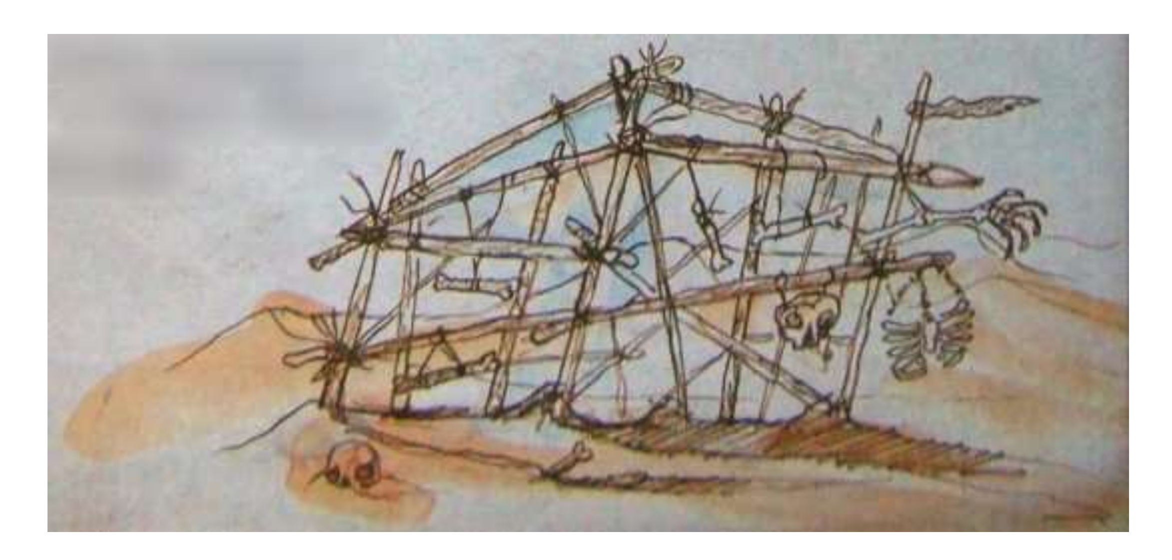


Una de las villas sagradas. El lugar me da escalofríos.

Si atraviesas Goazon por la Ruta de los Peregrinos llegarás al **Desfiladero Kelvin**: un tajo en el paisaje excavado por un río que se secó hace mucho tiempo. La ruta se retuerce para cruzar el desfiladero, luego sale y se eleva hacia las tierras altas al otro lado donde están las **Villas sagradas**.

La gente que vive allí no quiere más que el mínimo contacto con los extraños… ni siquiera bienes del mundo exterior. Han cavado sus propias cisternas, construyen sus propias chozas, incluso hacen sus propias armas. Yo he ido a las Villas Sagradas un par de veces, llevando mensajes de Unkar, pero nunca se ofrecieron a que me quedara.

En Niima dicen que sus habitantes son pacifistas, pero eso no es cierto. Podrías preguntarles a los bandidos que saquearon las Villas Sagradas… excepto que nunca regresaron. Encontrarás sus huesos colgando de jaulas en el Desfiladero Kelvin como advertencia.



Las diferentes Villas Sagradas creen en cosas diferentes. Una villa cree en la Fuerza y en la leyenda de los antiguos hechiceros Jedi. Si eso parece una locura, hay otra que cree que los hutts son dioses… los rumores de la cantina dicen que su villa se construyó alrededor del manto craneal de la mismísima Niima la hutt, recubierto de metales preciosos y cubierto de joyas.

Eso es algo que me gustaría ver.

ASESORÍA DE VIAJE

Planeta/Sistema Estelar: JAKKU/Jakku

Nivel de advertencia: Rojo/Proceda con extrema cautela

Mensaje para viajeros que se acercan a Jakku: Se aconseja a los capitanes no acercarse a Jakku ni intentar aterrizar allí.

DETALLE DE LOS PELIGROS:

- El planeta tiene un ambiente hostil, con temperaturas y terrenos extremos.
- Los servicios para viajeros van de mínimos a inexistentes, con el único puerto espacial en Jakku (Puesto Niima) clasificado como un Campo de Aterrizaje.
- Las capacidades policiales están ausentes, y muchos reportes de Jakku informan de violaciones crónicas de cualquier ley galáctica reconocida.
- El comercio en Jakku es rudimentario, y controlado por empresas criminales.
- El espacio alrededor de Jakku es el sitio de muchos naufragios de naves estelares y munición sin explotar, lo que constituye un peligro para el tráfico.

Encontré esto en la Ruta de los Peregrinos. Son buenos consejos.

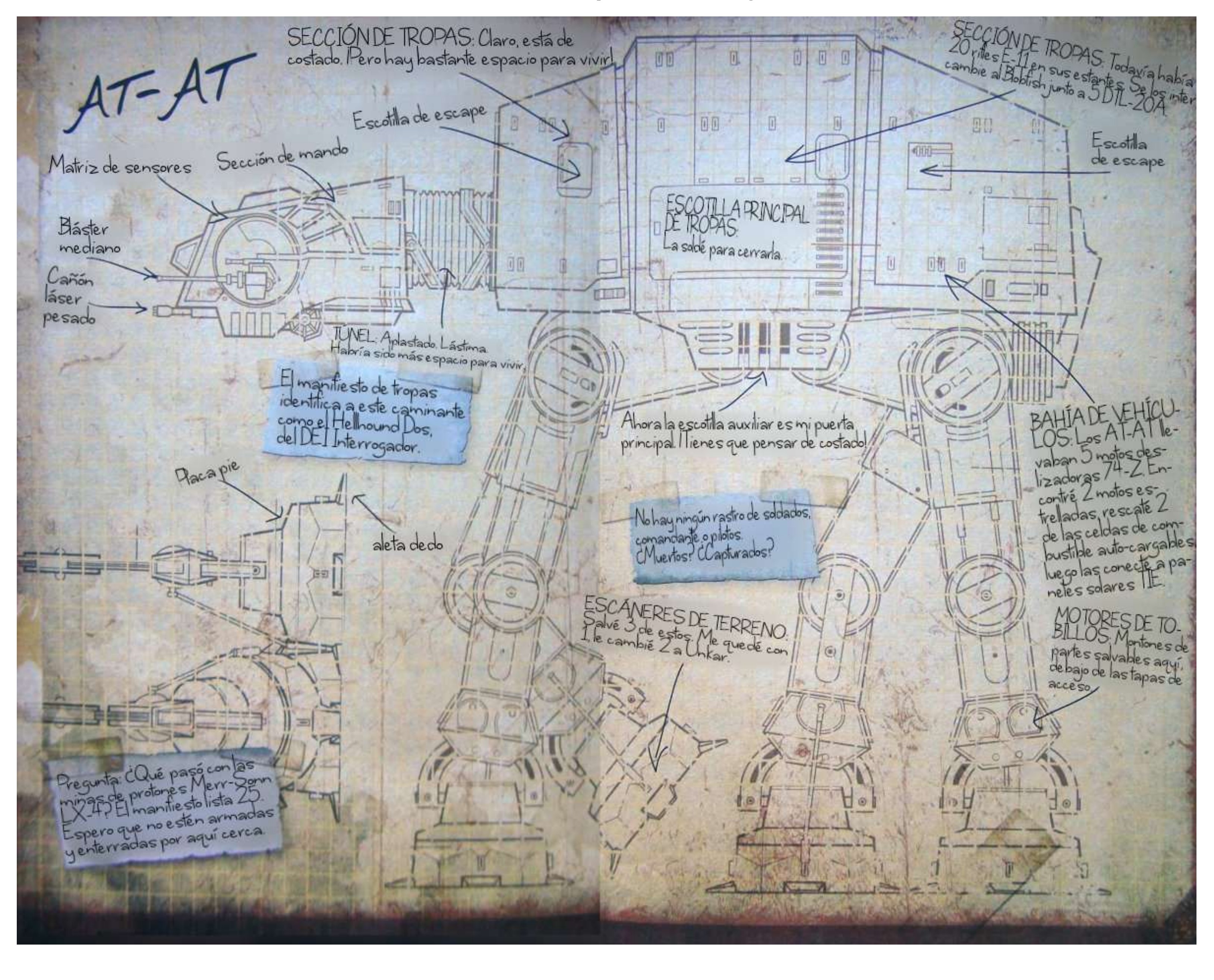
DÓNDE VIVO

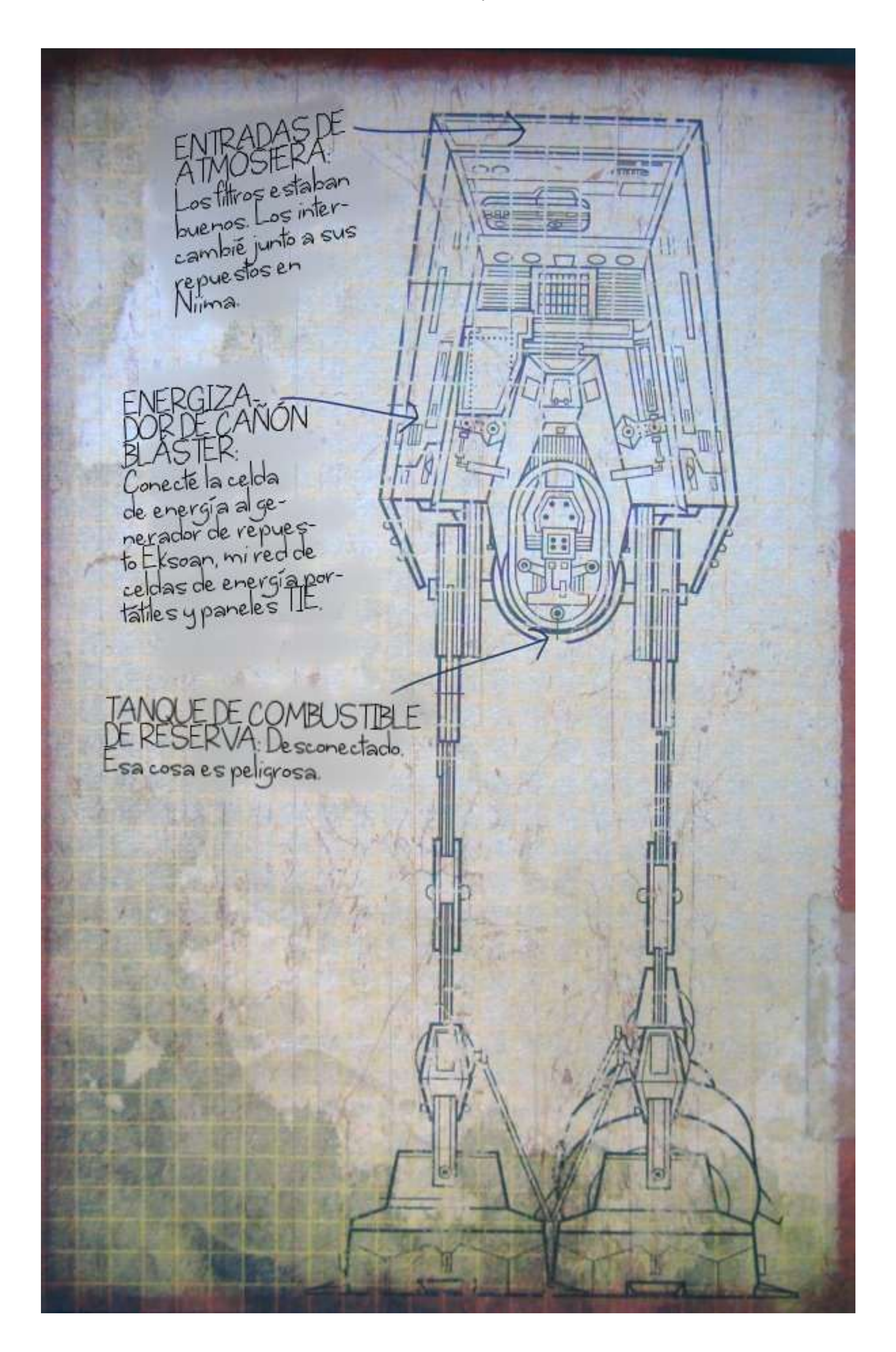
Vivo en un caminante AT-AT en los Goazon. Es un lugar extraño, pero es mío. Las patas me dan un lugar seguro donde estacionar mi deslizador, y protección en caso de que tenga que salir con prisa. Pero paso la mayor parte del tiempo dentro de la barriga.

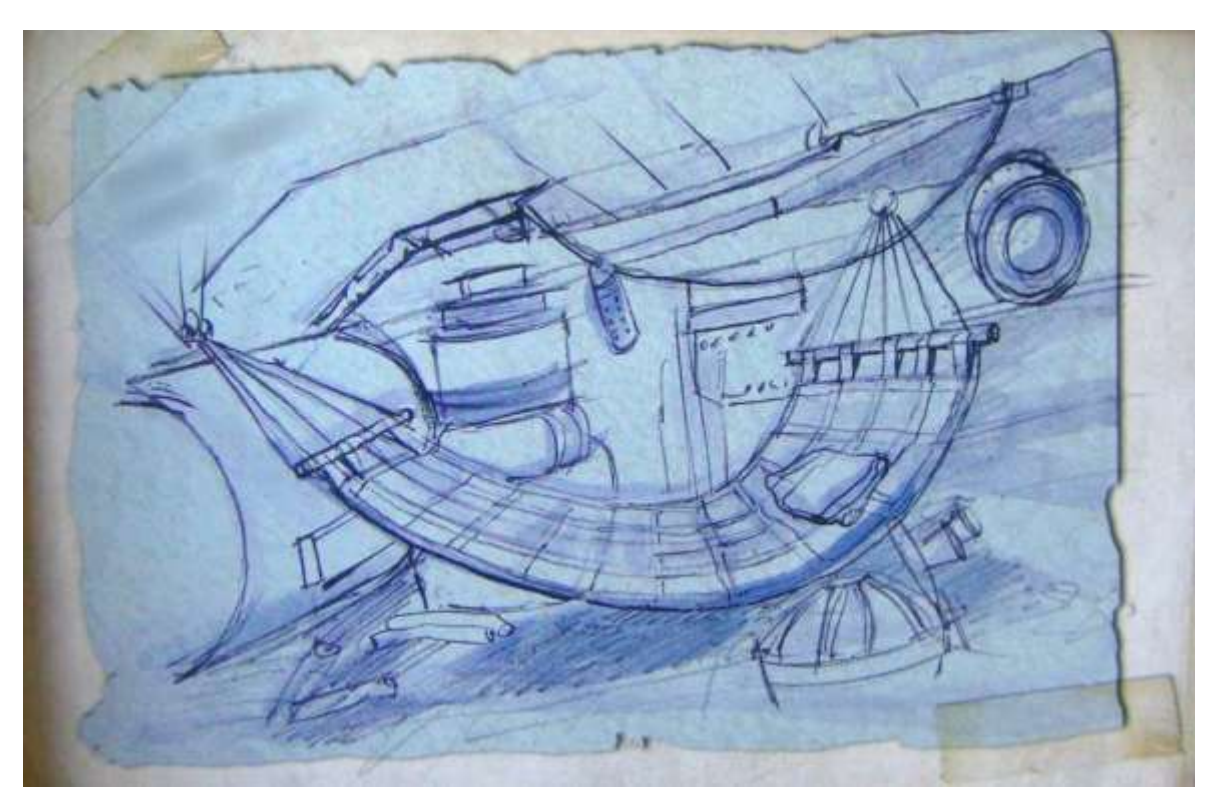
En lugar de puerta principal, tengo una escotilla auxiliar en la parte inferior del caminante. Los soldados sólo la habrían usado en caso de emergencia… ellos habrían entrado por la escotilla lateral, pero yo la soldé hace mucho tiempo.



Este es el caminante que convertí en un hogar




ENTRADAS DE ATMOSFERA: Los filtros estaban buenos. Los intercambié junto a sus repuestos en Niima.
ENERGIZADOR DE CAÑÓN BLÁSTER: Conecté la celda de energía al generador de repuesto Eksoan, mi red de celdas de energía portátiles y paneles TIE.
TANQUE DE COMBUSTIBLE DE RESERVA: Desconectado. Esa cosa es peligrosa.

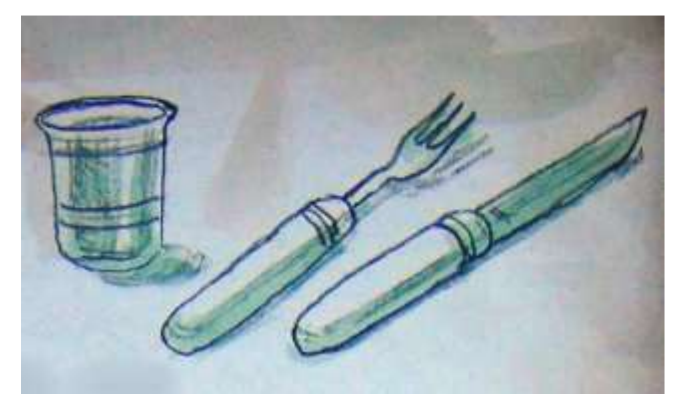


HOGAR, DULCE HOGAR

Vivo dentro de la cubierta de tropas inferior. Hay una cubierta de tropas superior, pero yo uso principalmente esta única habitación. Ya ni siquiera pienso que está de costado… he vivido aquí tanto tiempo que se siente bien de esta forma.

¿Qué hago cuando estoy en casa? La mayoría del tiempo, remiendo equipo en mi banco de trabajo… Cuesta demasiado hacer trabajos largos en las mesas de lavado de Unkar en Niima. Tengo una vieja pantalla de computadora de ala-Y que uso para estudiar los planos de naves rebeldes e imperiales y correr simuladores de vuelo. Practico idiomas alienígenas y lengua droide para poder hablar con la gente de Niima. Y duermo… me fabriqué una hamaca cuando era niña. Al principio era demasiado grande, y me sentía perdida en medio de ella. Ahora encaja más apretada.

La cena es la misma todas las noches: raciones de supervivencia. La única variedad es si consigo raciones imperiales o del tipo de la Nueva República. Las dos son muy parecidas… las de la Nueva República saben un poco mejor pero es menos probable que la cosa imperial se deteriore después de todos estos años.



Unkar intercambia raciones por el equipo que los chatarreros rescatamos del Cementerio. Eso es todo. Nada de créditos, ni regateos… excepto por comida.

Cada noche hago una marca en la pared, marcando otro día que sobreviví en Jakku. A veces pienso que cada marca es una victoria: otro día que vencí al Blobfish, el calor y a los otros chatarreros. Otras veces pienso que cada marca me lleva más cerca del momento en que mi gente regrese.



No puedo decirte cuántos miles de veces comí esta cosa.

Porque eso pasará algún día. No puedo decirte cuándo o cómo, pero lo sé… puedo sentirlo. Es un error que yo haya terminado en Jakku, y sé que hay gente ahí afuera que está intentando corregir ese error. Cuando lo hagan, me encontrarán y me llevaran a donde pertenezco.

Aunque hasta que eso pase, espero.

ADVERTENCIA:

- Los vapores liberados durante el proceso de cocido térmico son inflamables. No exponer al fuego, ni utilizar en un ambiente altamente inflamable.
- Los vapores liberados durante el proceso de cocido térmico pueden desplazar al oxígeno. Tome las precauciones adecuadas.
- Si la polibolsa no se prepara adecuadamente, la expansión de la ración puede romper la bolsa y constituir un riesgo de quemaduras. La comestibilidad de la ración también podría verse afectada.
- El agua utilizada durante el proceso de cocido térmico también estará caliente y constituirá un riesgo de quemaduras. Evite las filtraciones.

- No beba el agua que quede en la polibolsa después del proceso de cocido térmico ni la utilice en la preparación de comida.
- Si consume raciones en estado pretérmico, no beba agua mientras mastica, esa acción iniciará el proceso de cocido, resultando en un riesgo de quemaduras.
- No consuma la polibolsa, dado que carece de valor nutricional y podría constituir un riesgo digestivo o de atragantamiento.
- Descarte las polibolsas de acuerdo con las regulaciones imperiales de eliminación.

ESTA RACIÓN ES PROPIEDAD DEL IMPERIO GALÁCTICO. SU DONACIÓN, INTERCAMBIO, O VENTA A PERSONAL CIVIL ES UNA VIOLACIÓN DEL CÓDIGO E-9-73A Y SERÁ REPORTADA A SU OFICIAL AL MANDO.

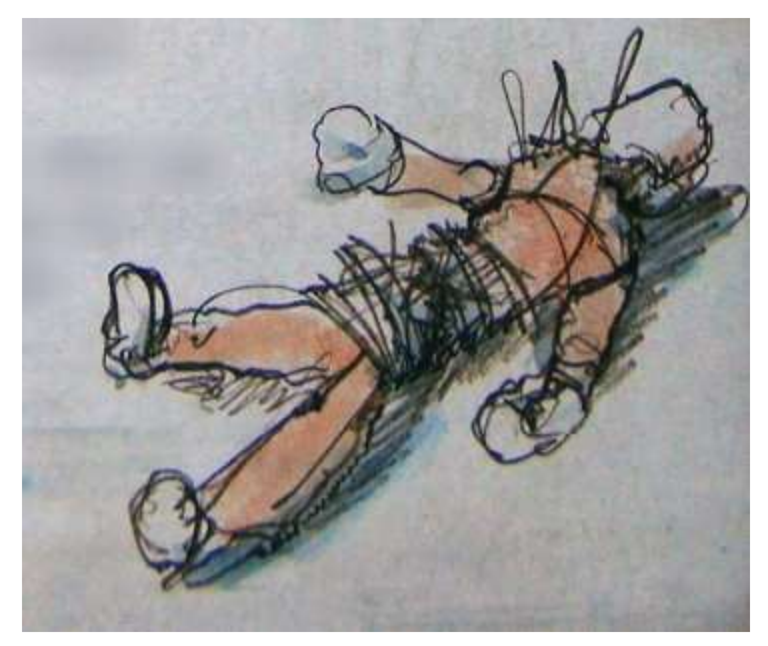
Tengo algunas cosas en casa que me ayudan a pasar el tiempo. Colecciono flores de barriles espinosos y flores nocturnas, y las pongo a la vista para recordarme que hay belleza en todas partes si miras con la suficiente atención, incluso en Jakku.





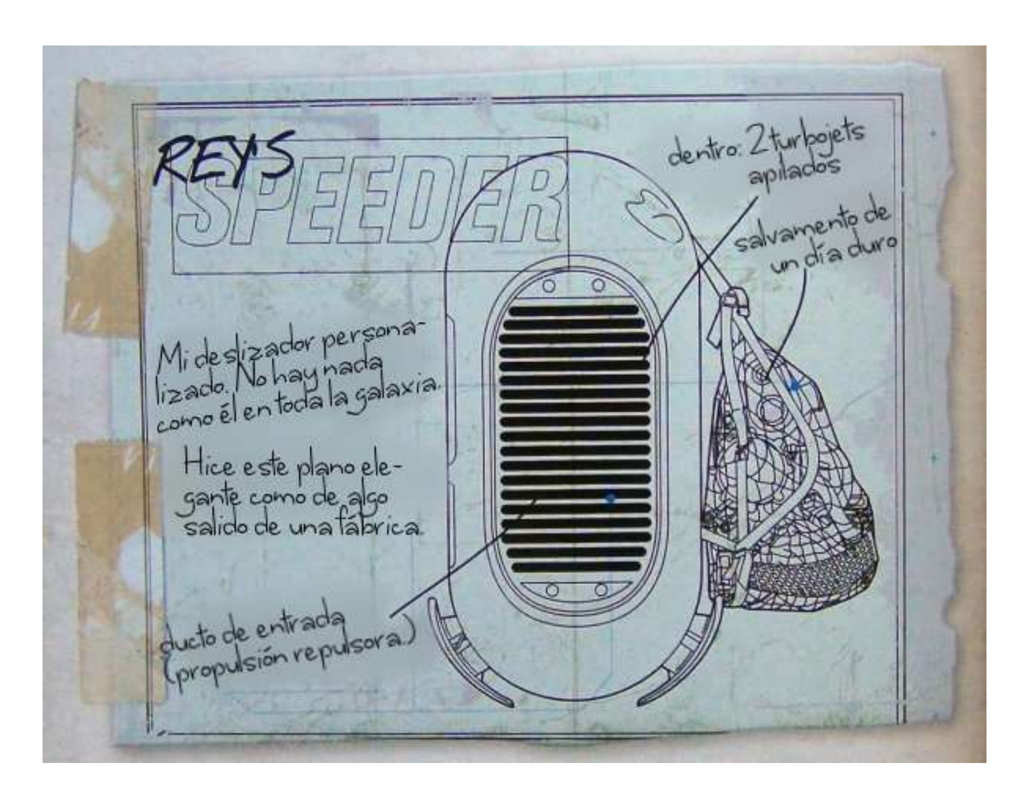
Tengo un viejo casco rebelde que he guardado, una de las primeras cosas que encontré rebuscando en el Cementerio. El nombre dice capitana Dosmit Raeh de los Aces Amarillos de Tierfon. Cuando era niña, me gustaba inventar historias acerca de la capitana Raeh… acerca de quién era y de qué planeta venía.

Es por eso que hice una muñeca con un uniforme que encontré en un contenedor de carga. Me ponía el casco y ayudaba a la capitana Raeh a explorar el caminante y la arena de afuera, y juntas encontrábamos rebeldes perdidos y los enviábamos de vuelta a sus naves.



Ya no hago eso. Pero igual sigo guardando esas cosas… supongo que para recordarme de lo lejos que he llegado.

El AT-AT es mi casa, pero mi deslizador es aún más importante para mi supervivencia. Lo construí yo misma, de partes que encontré en el Cementerio y las pilas de basura de Niima, junto con algunas otras cosas que obtuve intercambiando con los teedos. Todo fue de partes que yo había recogido o que otra gente había descartado.



Mi deslizador no es fácil de pilotar. Tiene el centro de masa alto y si no tienes cuidado, saldrá rodando. Eso está bien para mí, yo sé lo que estoy haciendo y si alguien se roba a mi bebé no llegará muy lejos.

Mi deslizador usa un par de motores turbojet que tomé de un remolcador de carga estrellado. Los uní a las entradas amplificadoras de una cañonera imperial caída, agregué los posquemadores de una moto barredora chocada que alguien había traído a Niima, luego aseguré un montón de repulsores de ala-X.



Diseñé el deslizador para llevar cargas pesadas de ida y vuelta entre el Cementerio y Niima. Pero cuando lleva poco peso puede ir muy rápido… y bastante alto.

Los otros chatarreros no se meten con mi vehículo. Una razón es que Unkar les dijo que no… no porque le caiga bien sino porque yo le traigo las cosas más valiosas. La otra razón es que programé un escáner de huellas digitales para mi deslizador. Sin eso, no se enciende. Podrías puentearlo, pero dejé un cable intencionalmente suelto. Cuando estoy explorando unas ruinas, conecto ese cable al casco y lo electrifica todo. No es suficiente para matar a alguien, pero definitivamente los hará pensar dos veces antes de volver a hacerlo.

FORMAS DE VIDA DE JAKKU

La vida es resistente. Si le das un par de milímetros, incluso en un planeta maldito como Jakku, averiguará el resto.

La primera vez que encontré mi caminante, no pensé que podría vivir allí. Todo a su alrededor era yermo, sin signos de vida.

Pero luego miré más de cerca. Y encontré algo que me sorprendió.

Había una pequeña gruta en la juntura de cadera del caminante donde se habían acumulado unos milímetros de arena. Y creciendo en medio de esa diminuta gruta había un diminuto barril espinoso.

Una mota de verde. Vi eso y decidí que si ese pequeño barril espinoso podía sobrevivir aquí, yo también.

Ya sea grande o pequeña, la vida encuentra un modo en Jakku.

Los habitantes más famosos de Jakku son los **teedos**. Nadie sabe mucho sobre ellos.





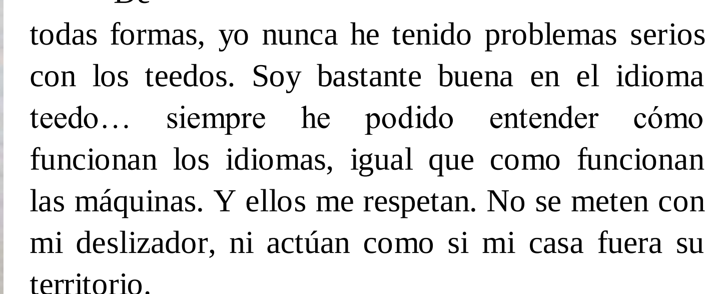
Tienen una piel escamosa y gris que puedes ver detrás de los vendajes que usan para aislarse del calor, manos con dos dedos y un pulgar, y pies con dos dedos hacia el frente y uno hacia atrás.

Algunos dicen que los teedos evolucionaron aquí cuando Jakku tenía bosques y agua y otras cosas ahora perdidas, y fueron lo bastante duros para sobrevivir. Otros dicen que vinieron de alguna otra parte, como el resto de nosotros.



Los teedos son bastante listos. Debajo de sus vendas hay un ingenioso sistema de filtros y tubos que reclama la mayor parte de su agua para el reciclaje. Construyen escáneres que pueden detectar las firmas de energía. Y pueden arreglar casi cualquier cosa… O tomar un montón de piezas y fabricar alguna especie de máquina loca con ellas.

Son pequeños, pero no te metas con ellos. Sus lanzas están ionizadas y pueden dejarte inconsciente o incluso matarte. Lucharán para defender su territorio, o algo que consideren suyo, o simplemente por alguna extraña razón teedo.



De todas formas, yo nunca he tenido problemas serios con los teedos. Soy bastante buena en el idioma teedo… siempre he podido entender cómo funcionan los idiomas, igual que como funcionan las máquinas. Y ellos me respetan. No se meten con mi deslizador, ni actúan como si mi casa fuera su territorio.

Esto es lo más extraño acerca de los teedos: No hacen ninguna distinción entre un individuo y el grupo. No tienen nombres, cada uno de ellos es simplemente Teedo. A veces cada teedo parece conocer todo lo que le pasó a todos los demás teedos, incluyendo cosas que nadie atestiguó.

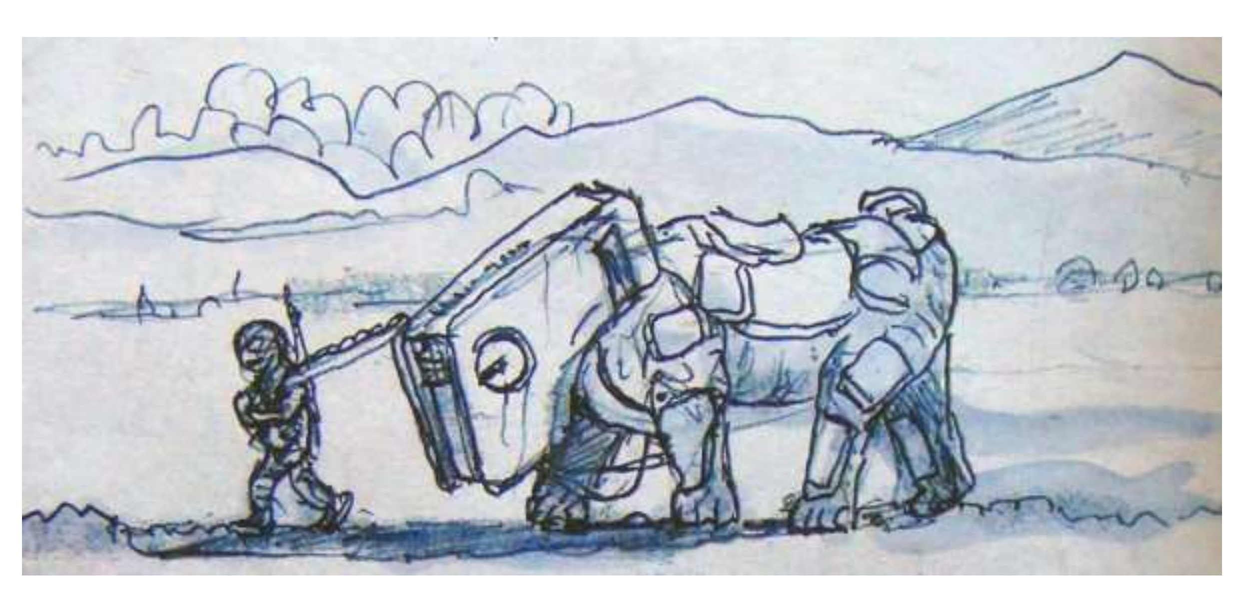


No sé cómo lo hacen.



Un teedo en una cargobestia

Si te encuentras teedos en el desierto probablemente vayan montando o guiando una **cargobestia**. Nadie sabe cómo se ven realmente las cargobestias, porque esas placas de blindaje que usan no son cascos ni sombreros sino lo que usan como cabeza.



Una larga caminata a Vieja Meru

Quienquiera que cree las cargobestias conecta sus sistemas cibernéticos con su carne, nervios y órganos. El resultado es una criatura muy resistente capaz de detectar cosas con sus escáneres parecidos a ojos. Los teedos utilizan los escáneres para encontrar electrónicos, pero también he oído que se usan cargobestias para buscar agua, minerales, u otras cosas.

Las **cargobestias** se hacen en algún otro planeta.

Ocasionalmente un teedo viene a Puesto Niima con cabezas de las que cuelgan un montón de cables, y unas semanas después llega un transporte con más cargobestias. Vienen preprogramadas… bajan caminando por la rampa y van directo a sus nuevos amos.

Las cargobestias son pequeñas, así que la gente más grande monta en **happabores**.



Los **happabores** tienen la piel muy gruesa, lo que les permite soportar el calor, y pueden pasar días sin beber agua. He oído decir a los cuidadores de happabores en Niima que tienen unos reservorios dentro de sus cuerpos que pueden guardar varios litros.

Los happabores se mueven de forma divertida. Caminan a paso lento con sus grandes hocicos tan bajos que temes que vayan a enterrarse en la arena, y unos ojos tan pequeños que te preguntas si pueden ver adónde van. Pero siguen adelante, poniendo un gran pie delante del otro, y antes de que te des cuenta, han cubierto un montón de kilómetros.

Si se los provoca, los happabores pueden aplastar a alguien de una mordida. Pero es muy difícil provocar a un happabore… son pacientes, obedientes, y pueden soportar mucho abuso.

Cuando los happabores llegan a Niima después de un largo viaje por la Ruta de los Peregrinos, los encontrarás en el centro del pueblo, en uno de los grandes bebederos. Beberán por la mayor parte de la eternidad, sacando sus grandes lenguas y chupando el agua, hasta que esos misteriosos reservorios estén llenos.

MEDICAMENTO DESPARASITADOR BORE FELIZ

(FÓRMULA EN SUSPENSIÓN)

INSTRUCCIONES DE USO

Ingrediente activo: Trestibinexocyclina 5-Gamma (1,87%)

Otros ingredientes: Productos de forraje, aceite de thlank, ácido de raíz greel (conservante)

Instrucciones de uso general: Esparza uniformemente el Medicamento Desparasitador Bore Feliz utilizando una espátula de mango largo, sobre la ración diaria de comida.



EL MEJOR HAPPABORE ES UN BORE FELIZ

Déjelo descansar durante cinco minutos estándar, o hasta que empiece a salir vapor de la mezcla de suspensión y comida.

Una vez que haya comenzado la vaporización, mezcle vigorosamente la suspensión desparasitadora en la comida hasta que se formen burbujas.

Llame a los happabores para su comida diaria. Proporcione espacio suficiente para que todos los animales coman al mismo tiempo.

ADVERTENCIA: ALGUNAS ESPECIES CON GLÁNDULAS OLFATIVAS SENSIBLES PUEDEN ENCONTRAR LOS VAPORES MALOLIENTES Y LIGERAMENTE CORROSIVOS PARA LAS MEMBRANAS MUCOSAS. CONSULTE CON UN VETERINARIO Y/O MÉDICO ANTES DE MANIPULAR LA SUSPENSIÓN DESPARASITADORA.

Un cuidador me dijo una vez que hay happabores en muchos planetas de por aquí en los Alcances Occidentales, y que hacen de todo desde tirar de arados y trineos de hielo a llevar príncipes y princesas. Eso es algo que me gustaría ver… happabores tirando de un carro lleno de la realeza. Los happabores estarán bien cuidados, con tanta agua como quieran beber, forraje para comer, y un fresco establo protegido del sol.

Parece una buena vida.



Los **bloggins** son aves con pedúnculos oculares y largas colas. Los pedúnculos oculares les permiten ver a los depredadores viniendo de lejos, pero esto no les sirve de mucho porque podrían ser la criatura más tonta de la galaxia. Su reacción a los problemas es el pánico, correr en círculos graznando, y luego intentar volar (para lo que no son muy buenos).



Los habitantes de las Villas Sagradas crían bloggins por su carne, plumas y aceite. Y si vas a Niima, Bobbajo el mercader de criaturas tendrá algunos a la venta atados sobre su espalda.

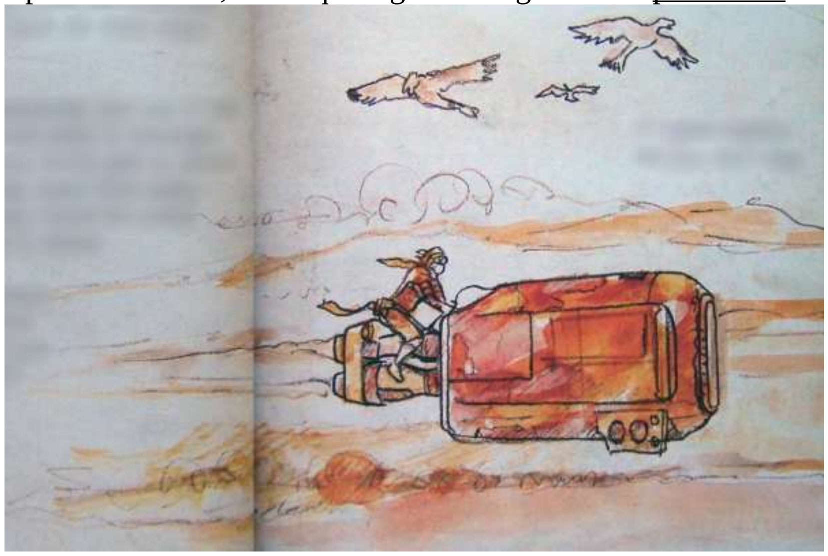


Una criatura a la que odio ver es el **pájaro herrero**. Son aves desagradables con picos afilados como navajas y garras duras como el hierro. Los encontrarás posados en ruinas en el Cementerio, donde buscan metales y aleaciones raras.

Puedes espantar a un pájaro herrero solitario, pero una de las peores cosas que vi pasó cuando un chatarrero llamado Teng Malar accidentalmente abrió una escotilla debajo de una colonia de pájaros herreros. Lo atacaron por todas direcciones y no hubo nada que yo pudiera hacer… en menos de diez minutos lo hicieron trizas.

Los pájaros herreros buscan vanadio, osmiridio, y corundo, que acumulan en sus mollejas. Así que te conviene **mantenerte lejos** de las partes con concentraciones de estos… como el equipo giroscópico o las matrices de enfoque que han sido expuestas al calor intenso.

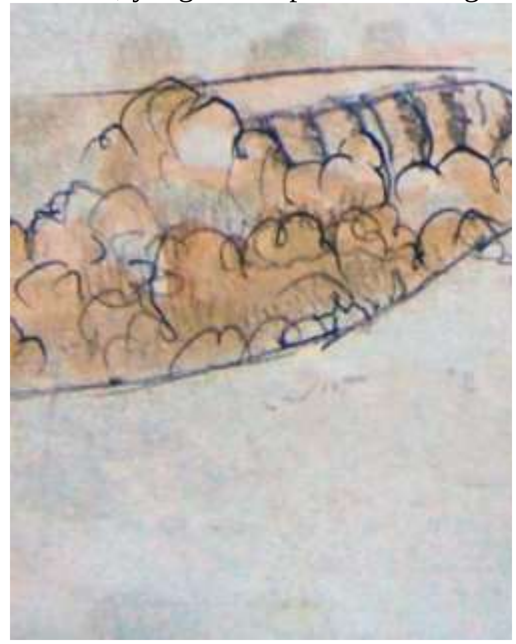
Encontrarás a los **raptores desgarradores** principalmente en la Cordillera de Carbón o en el Desfiladero Kelvin. Son reptiles con alas coriáceas y vista aguda, y se pasan el día remontando termales en busca de carroña. Si ves raptores desgarradores volando en círculos en un punto de Jakku, sabes que alguien o algo está en problemas allí.



Si los raptores desgarradores te ven, no te detengas.

Si estás herido en el desierto y los raptores desgarradores no te atrapan, los **roemandíbulas** lo harán. Estos bichos tienen cerca de la tercera parte de un metro de largo, con placas quitinosas, demasiadas patas, y grandes mandíbulas parecidas a tijeras. Viven en madrigueras de túneles debajo de la arena, y salen de noche. En general evitan a la gente, pero se aprovecharán de alguien que esté débil o dormido. Si te ves forzado a acampar en el desierto, un círculo de bario en polvo los mantendrá a raya.

Los **vigilantes nocturnos** —algunos locales los llaman excava arena, o terrores nocturnos arconanos— suelen encontrarse en los Campos Movedizos, aunque supuestamente pueden migrar a los Goazon cuando las grandes tormentas empujan las dunas en esa dirección. Son gusanos enormes, de veinte metros de largo cuando son adultos, y algunos especímenes llegan a cinco o seis veces ese tamaño.





Devi y Strunk me contaron que una vez estaban cruzando los Campos Movedizos de noche y vieron un vigilante nocturno que se podría haber tragado Niima. Pero yo no me lo creo. Porque esos dos timadores me han dicho muchas cosas.

He oído que los vigilantes nocturnos cazan al percibir las vibraciones encima de ellos, saliendo de los Campos Movedizos con las mandíbulas abiertas para envolver cualquier cosa que

encuentren. No son selectivos, porque no hay nada que un vigilante nocturno no pueda devorar. Sus piezas bucales pueden moler el metal, y sus estómagos generan un ácido que disuelve cualquier cosa que no puedan digerir.

Otra razón más para **evitar los Campos Movedizos**.

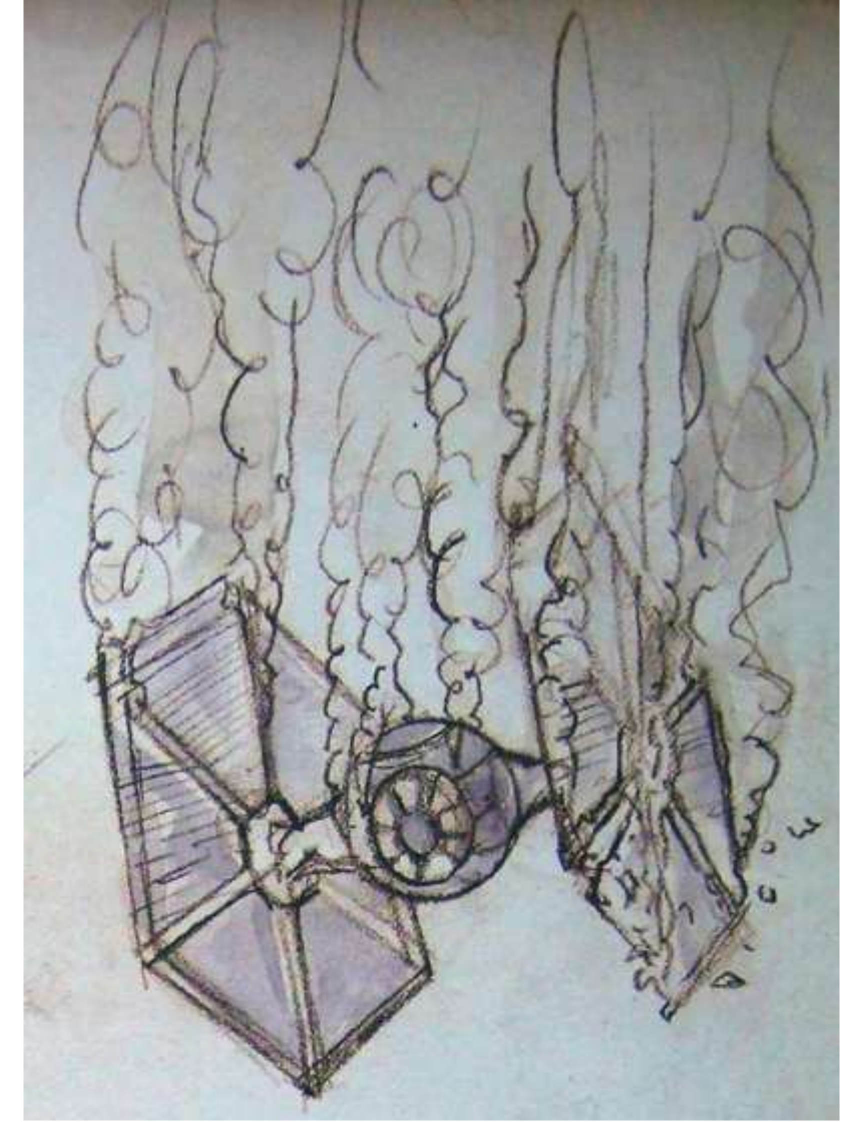
EL CEMENTERIO DE NAVES

Te encontrarás con personas en Jakku que dicen que estaban ahí cuando las naves cayeron del cielo. O están mintiendo o están locos. La batalla de Jakku ocurrió antes de que hubiera un Puesto Niima o cualquier otra cosa en este miserable planeta. Así que a menos que hayas obtenido poderes mágicos y estés hablando con un raptor desgarrador o un gusano vigilante nocturno, probablemente no estuvieron allí.

Nadie de Jakku sabe exactamente cómo cayeron todas esas naves en el desierto. La historia que para mí tiene más sentido es que el Imperio hizo su última resistencia aquí, y que sus comandantes intentaron llevarse con ellos tantas naves enemigas como pudieron.

¿Por qué eso tiene sentido? Porque cualquier chatarrero con cerebro (lo que está lejos de incluirnos a todos) puede darse cuenta que todas las naves imperiales en el Cementerio tienen daños de batalla considerables: generadores de escudos quemados, blindajes perforados o fundidos, explosiones de misiles de conmoción y torpedos de protones.

Eso también es cierto para muchas naves de la Nueva República… pero no todas, y eso es lo extraño. Hay naves de la Nueva República que muestran daños por estrellarse, pero nada más.



¿Extraño, verdad?

Hay una explicación que oirás en las mesas de lavado de Niima que yo creo que podría ser cierta. Cuando los capitanes imperiales comprendieron que estaban vencidos, fijaron las naves de la Nueva República cercanas con sus rayos tractores y las arrastraron al pozo de gravedad de Jakku. Así que todo terminó en pedazos en el Cementerio de Naves… naves capitales imperiales, cruceros de la Nueva República, cazas, lo que sea.

Eso explica los daños que ves, ¿pero por qué alguien haría eso?
Escoge entre las historias que oirás en las mesas de lavado:

Teoría 1: Fue para proteger esa base imperial de la que te hablé, la que está bajo la Cordillera de Carbón.

Teoría 2: No, la base imperial estaba debajo de los Campos Movedizos. Y no era una base, sino un almacén lleno de tesoros saqueados a civilizaciones antiguas y escondidos en Jakku por el Emperador.

Teoría 3: Cerca, pero no del todo bien. Mira, el Emperador tenía un salón del trono aquí, desde el que planeaba explorar y conquistar el resto de la galaxia.

Ya entiendes como es. Se vuelve muy loco muy rápido. Algún día algún chatarrero en las mesas de lavado va a mirar a su alrededor para asegurarse de que nadie está escuchando y luego jurará que el Emperador era en realidad un teedo, y vino aquí para pasar su jubilación arreglando viejos droides mientras se sienta en el fondo con su cargobestia favorita.

Sea cual sea la razón, el hecho es que el Imperio y la Nueva República lucharon aquí, sobre Jakku. Y cuando terminaron de luchar, el Cementerio de Naves quedó atrás.

El Cementerio es donde cayó la mayoría de las naves, pero no todas. Encontrarás cazas chocados en el Desfiladero Kelvin, barquillas de motores explotados esparcidas por la Cordillera de Carbón, y pedazos de metal y basura de una punta a otra de Goazon. Las naves cayeron por todas partes en Jakku, incluyendo en lugares donde la gente nunca pensó en buscar.

La mayoría de la gente a bordo de esas naves murieron el mismo segundo en que tocaron el suelo… una caída desde órbita hace eso. Suena malo, pero ellos fueron los que tuvieron suerte.

Los que llegaron a una cápsula de escape o se eyectaron de sus cazas aterrizaron en medio de un desierto con equipo de supervivencia que debía alcanzarles hasta que llegaran a un asentamiento cercano. En ese entonces, el asentamiento más cercano estaba a más o menos una docena de años luz. Así que murieron por la exposición a los elementos mientras vagaban por los Goazon, se metieron en una cueva para morir de hambre, o quedaron demasiado débiles para espantar a los raptores desgarradores.

El Cementerio está lleno de cuerpos, desde la Punta de Feressee hasta la Púa. Algunos de esas grandes naves imperiales tenían poblaciones más grandes que todo Jakku, lo que significa un montón de huesos.

Ya ni me fijo en los huesos… hay simplemente demasiados. En estos días sólo pienso en ellos cuando me encuentro con un cuerpo que esté más o menos intacto. Como el piloto de TIE que encontré justo afuera de la Púa, todavía amarrado a su asiento eyector. Lo encontré porqué encontré los restos de su paracaídas encima de él, sacudiéndose de aquí para allá en el viento.

Tomé el casco, arma de mano, y comunicador del piloto, junto con los giros y acoples magnéticos de su asiento eyector… todo eso es valioso en Niima, y a él ya no le servía de nada. Luego lo enterré, todavía con su uniforme.

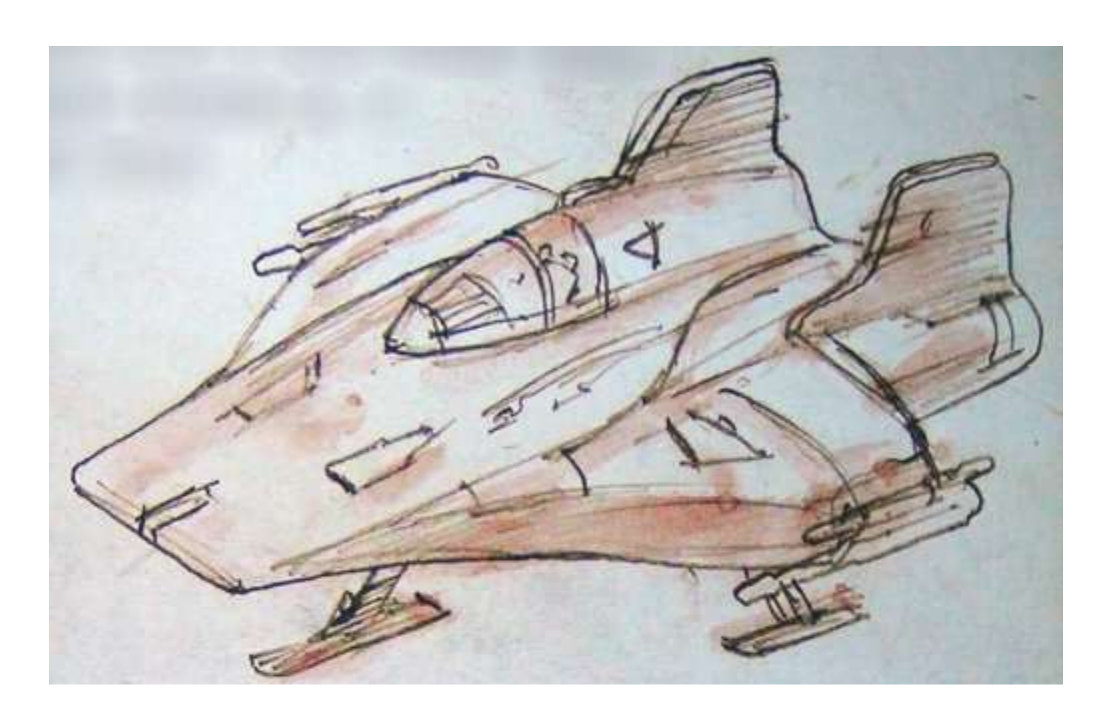


Conozco todo acerca de las naves que encontrarás en el Cementerio… qué roles cumplieron en el combate, qué armas llevaban, incluso sus modelos y clases de nave estelar y cuántos tripulantes tenían.

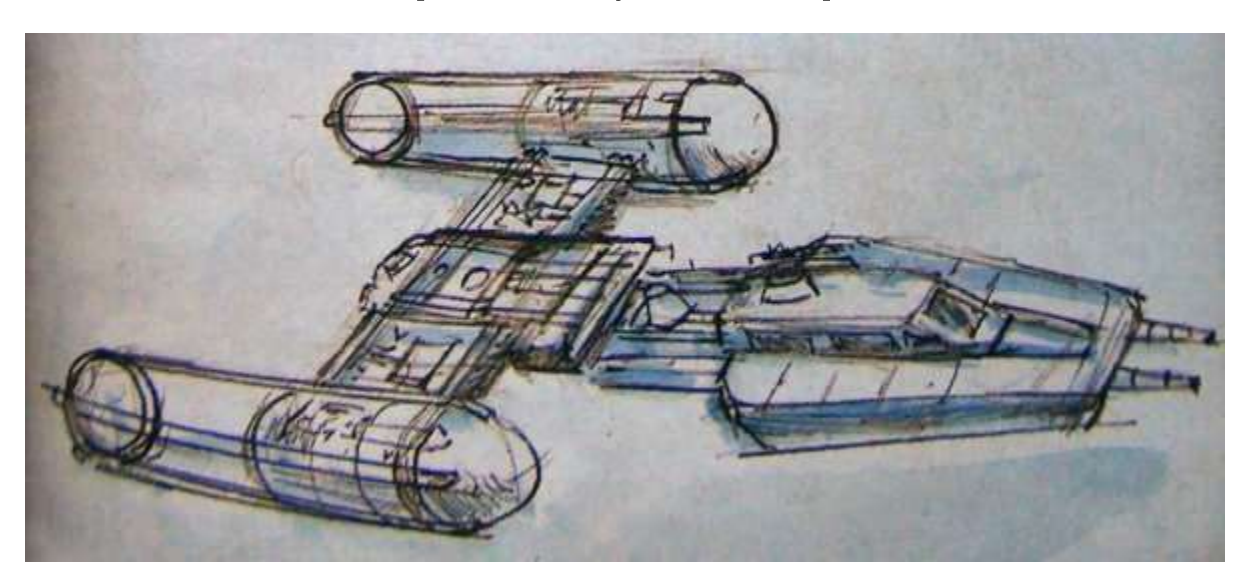
Averigüé esas cosas explorando las ruinas, desarmando sistemas y volviéndolos a armar, y estudiando planos y cintas de datos de mantenimiento, y núcleos de memoria de astromecánicos.

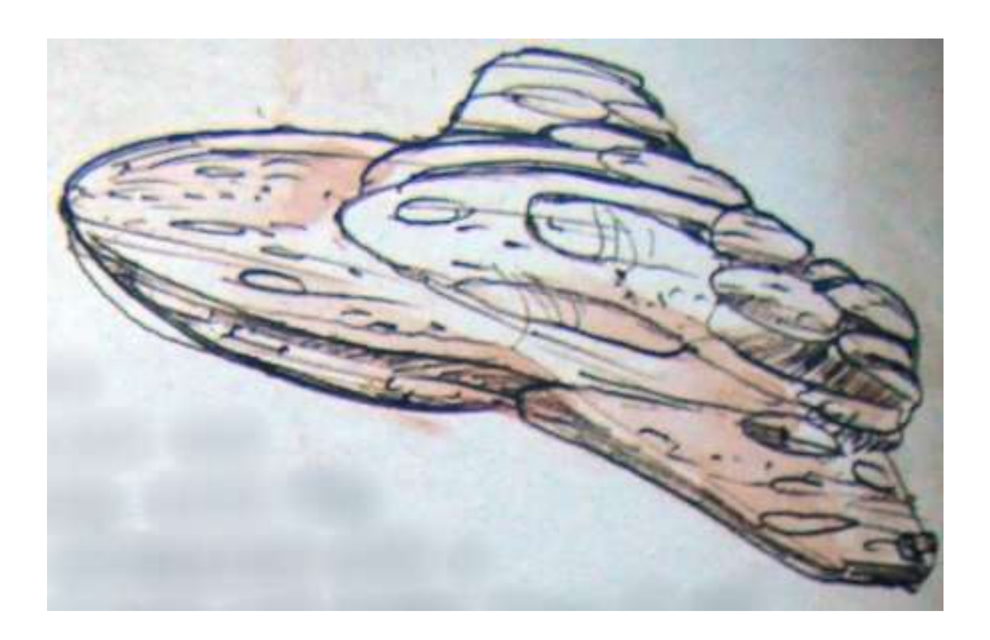
Si vas a sobrevivir aquí, necesitas conocer acerca de las naves que encontrarás en el Cementerio, las partes valiosas que contienen, y los peligros que presentan.

Cazas ala-A: buena suerte en encontrar uno de estos que se pueda rescatar. Casi todos los que conozco no son más que metal desgarrado. Una lástima… he leído el manual del piloto de este pequeño caza rebelde, y parece que era más rápido que una cargobestia perseguida por una bandada de pájaros herreros.

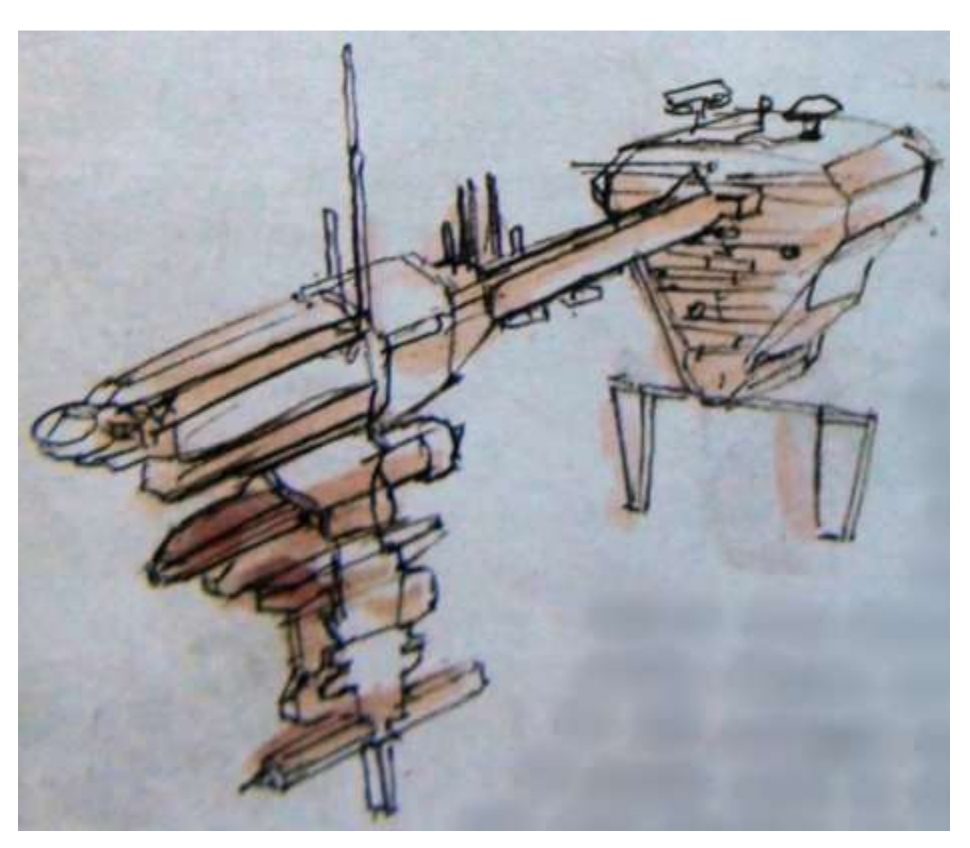


Cazas ala-Y: construían a estos para durar, algunos están en bastante buena forma, considerando por lo que han pasado. Cuidado con los lanzadores de torpedos de protones debajo de la cabina. Revisa si los domos de sensores siguen unidos a los motores de turbina… si no están, el ala-Y probablemente ya ha sido destripado.

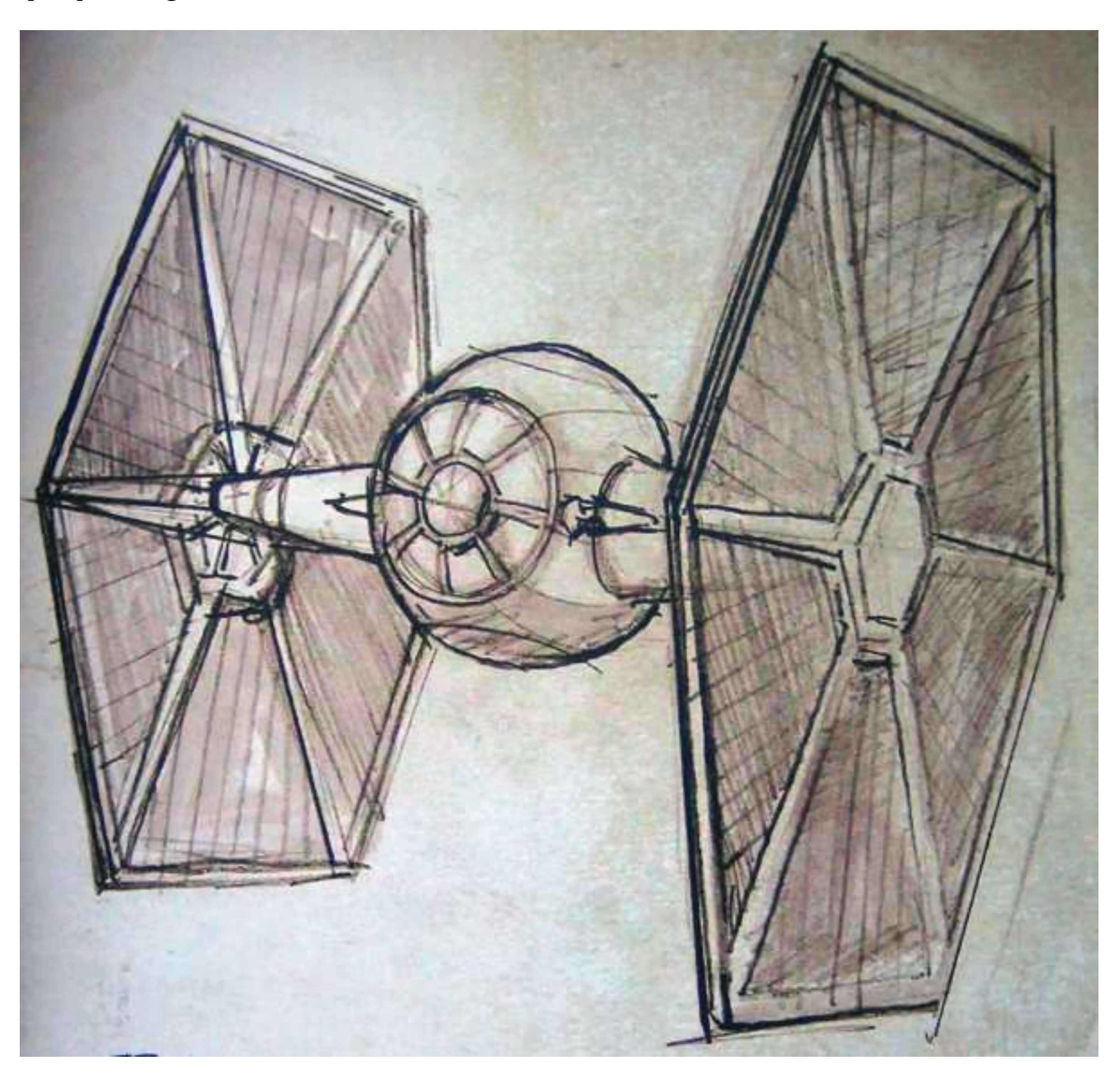




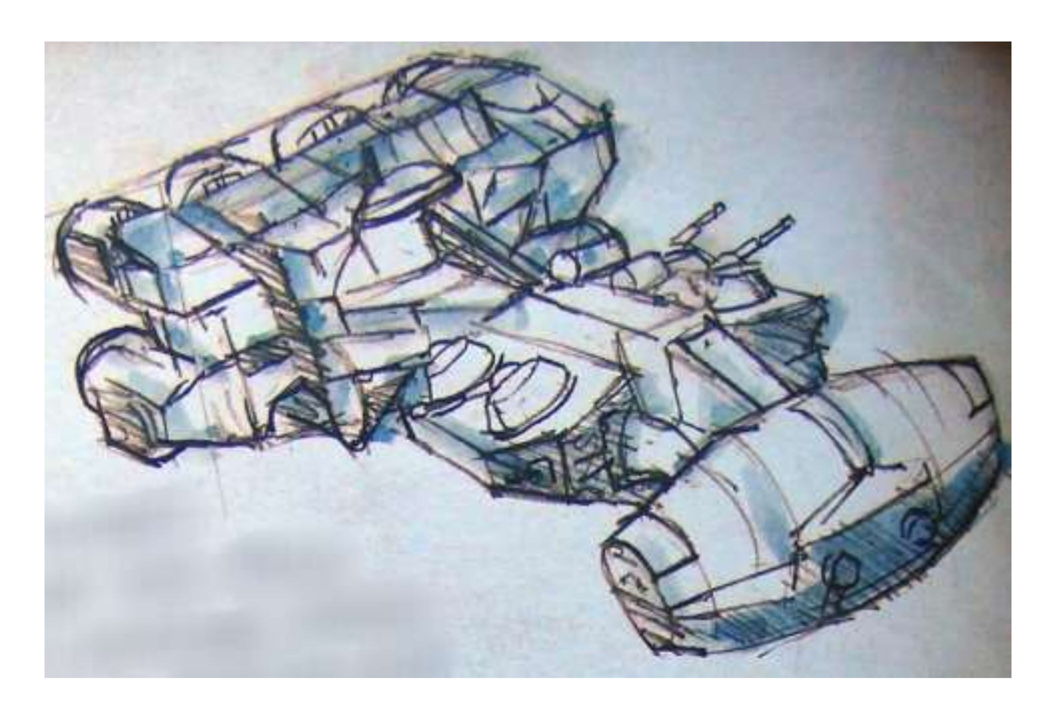
Cruceros Mon Calamari: Estas naves bulbosas eran naves de la Nueva República, y no hay dos exactamente iguales. Parecen barriles espinosos con una enfermedad fúngica, cubiertos de bultos. Algunos de los bultos son en realidad naves que se pueden separar… hace una década un chatarrero llamado Porvay Yan descubrió una lanzadera que todavía podía volar y la intercambió por un boleto para salir de esta roca. El problema de las naves mon cal es que no se hicieron para otra especie, así que muy pocos de sus componentes se pueden rescatar.



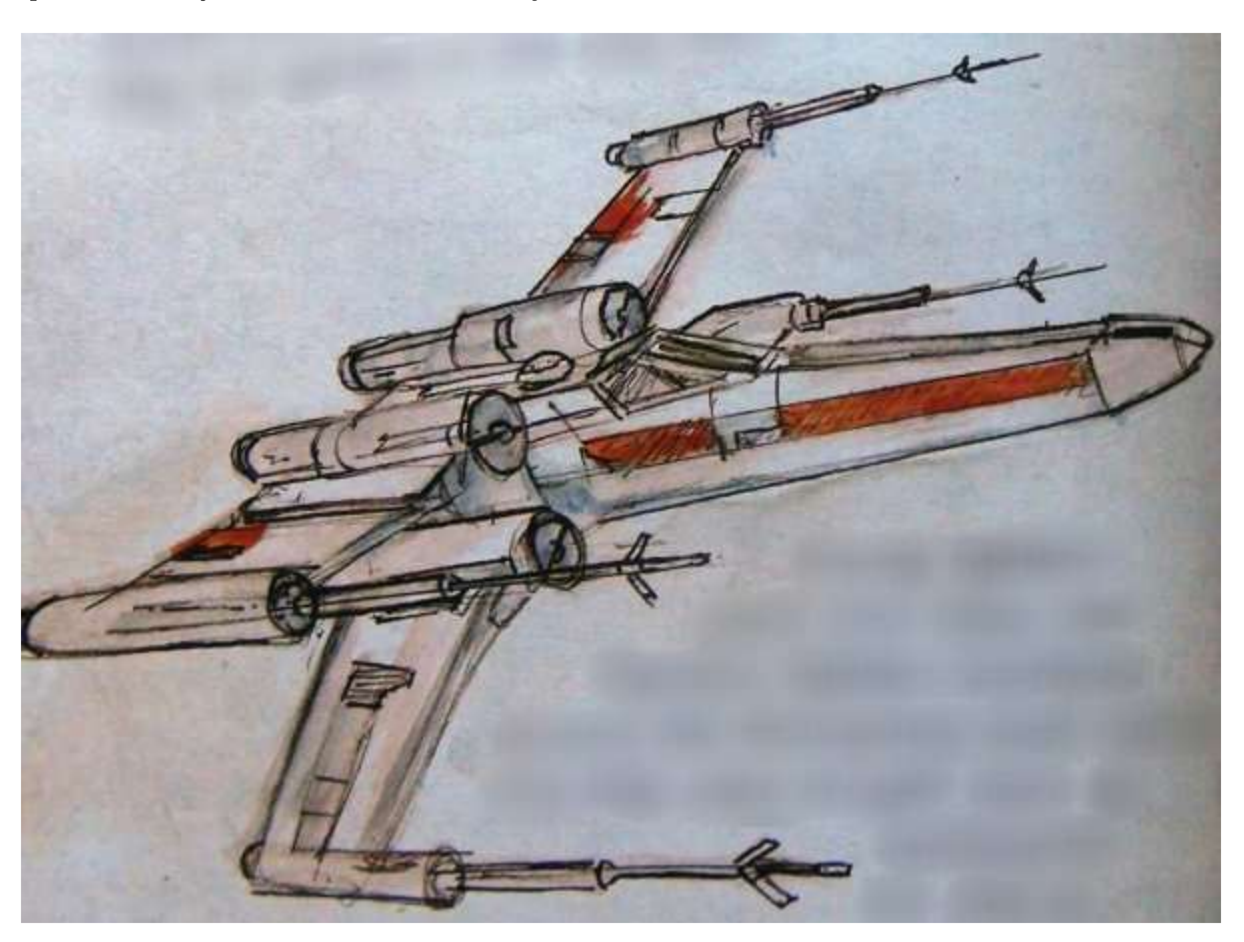
Fragatas Nebulon-B: estrellarse ha reducido a la mayoría de estas naves angulares a chatarra… la botavara que une los motores con la parte delantera es muy frágil, y lo mismo va para la batanga debajo de la proa. Es muy raro encontrar una Nebulon-B en la que quede algo de valor.



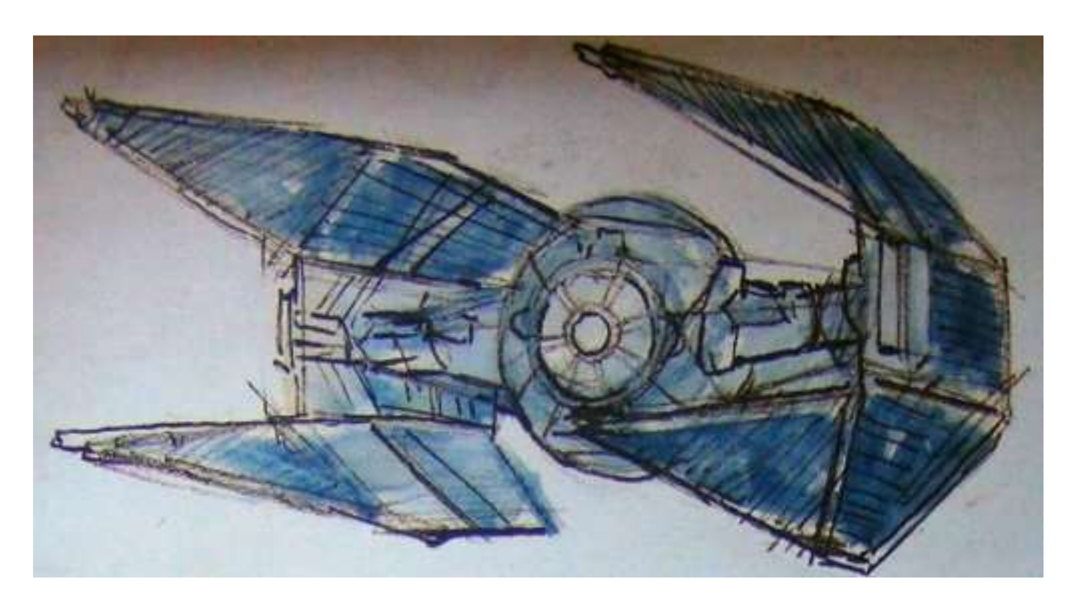
Cazas TIE: estos cazas me parecen interesantes. Tienen algo de equipo muy avanzado pero una construcción muy barata, sin generadores de escudos ni hiperimpulsores, ni nada mejor que las funciones básicas de soporte vital. Es extraño… pensaba que el Imperio era el que tenía todos los créditos en aquel entonces.



Burladoras de bloqueos: otra nave resistente. Muchas llegaron relativamente intactas, pero es raro encontrar una que tenga las cápsulas de escape acopladas. Sospecho que todas se eyectaron en el camino abajo.



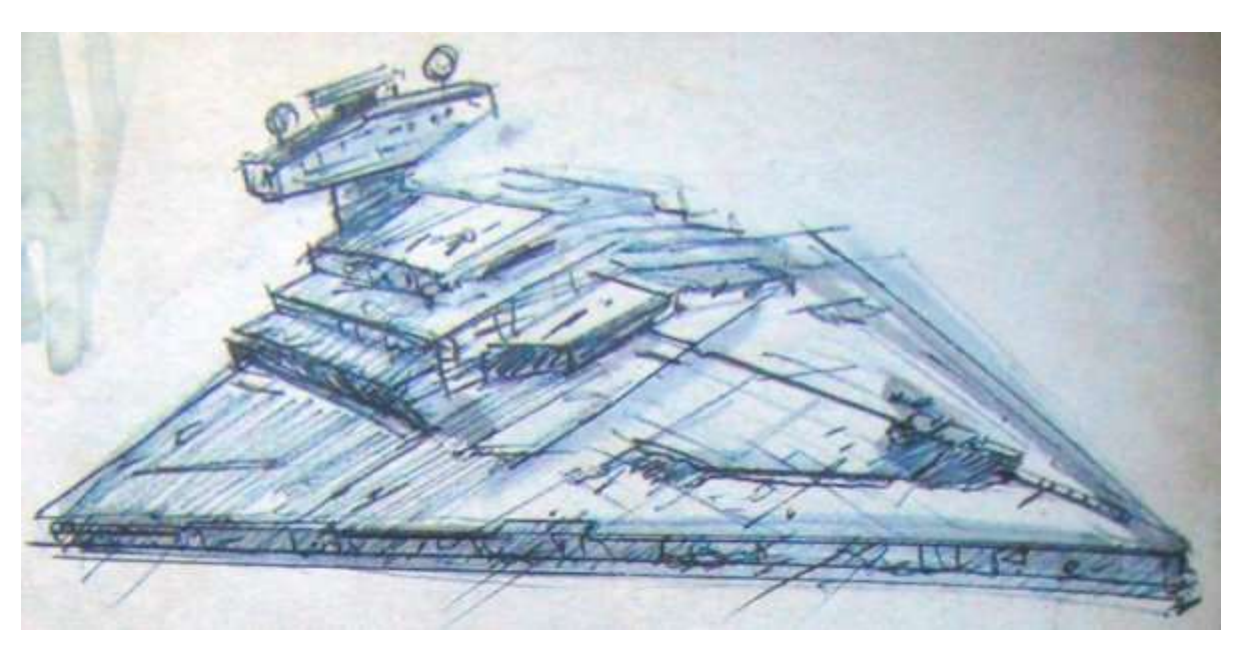
Cazas ala-X: encontrarás estos cazas de la Nueva República esparcidos por el Cementerio, la mayoría parecen haber sido derribados por fuego antiaéreo o duelos atmosféricos. Tienes una pista sobre lo que pasó con estos cazas mirando si el asiento eyector está dentro o no.



Variantes de modelos TIE: hay componentes valiosos tanto en los cazas con alas de murciélago como en los bombarderos con cápsulas gemelas, aunque sus bombas de protones se han vuelto muy inestables después de todos estos años. Hace mucho tiempo, un chatarrero llamado Namenthe conducía un deslizador lleno de bombas de protones rescatadas cuando dos de ellas se golpearon entre sí demasiado fuerte. Ese lugar se llama ahora el Cráter de Namenthe.



Cazas ala-B: los chatarreros hablan mucho acerca de estos cazas de la Nueva República… están llenos de componentes que te darán un montón de créditos en Niima. Por desgracia, los pocos que yo he visto con mis propios ojos, cayeron con fuerza y fueron saqueados enseguida. Y nunca he visto la cabina de un ala-B… aparentemente, también servían de cápsulas de escape.

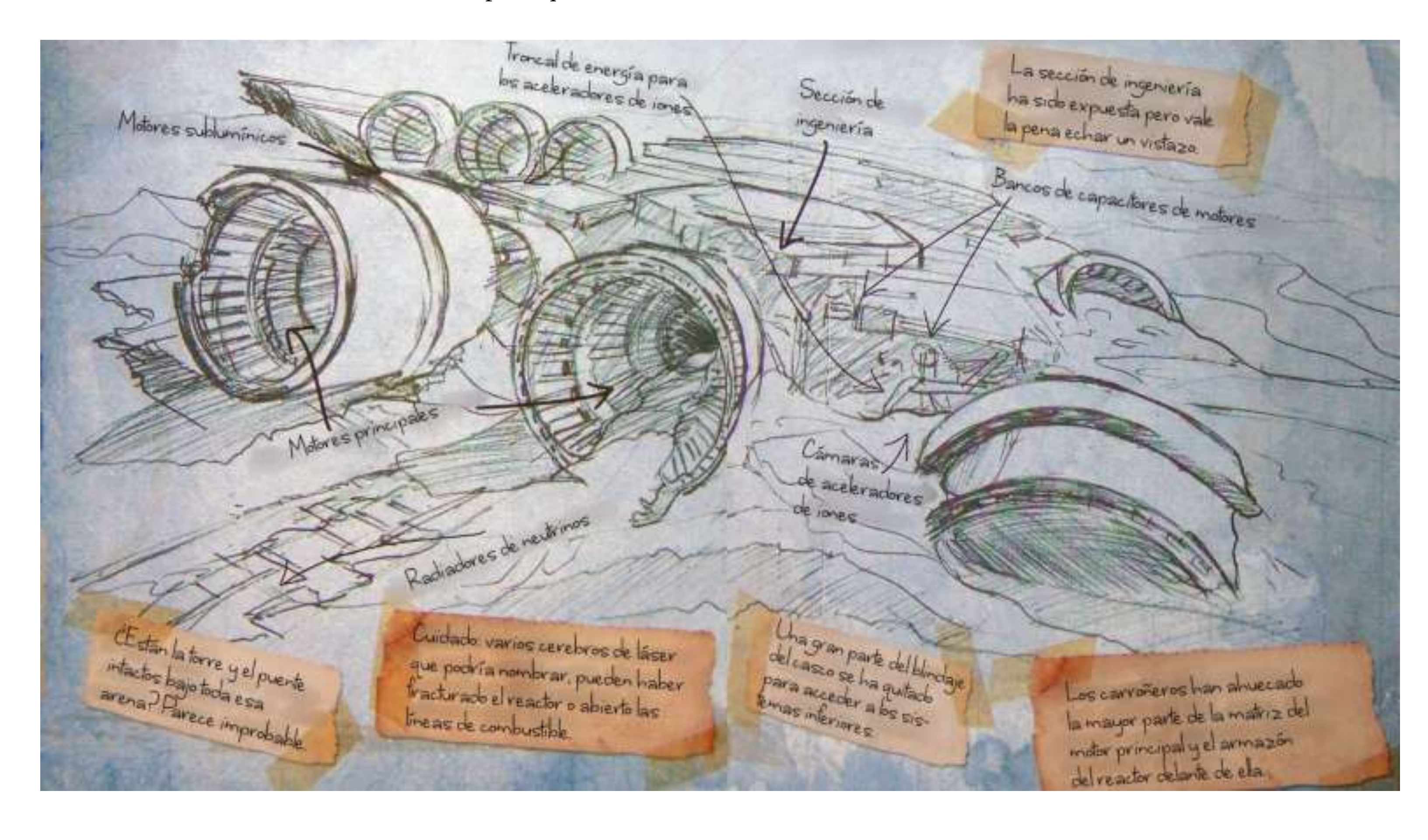


Destructor Estelar Imperial: estas enormes naves eran las principales naves de combate del Imperio, y la mayoría sufrieron graves daños antes de caer en Jakku. Los que aterrizaron del revés quedaron bastante demolidos, pero encontrarás a otros al derecho en la arena. Uno de los Destructores Estelares más intactos es el *Inflictor*. Los ocupantes que viven en sus torres espantan a cualquiera que invada su territorio.

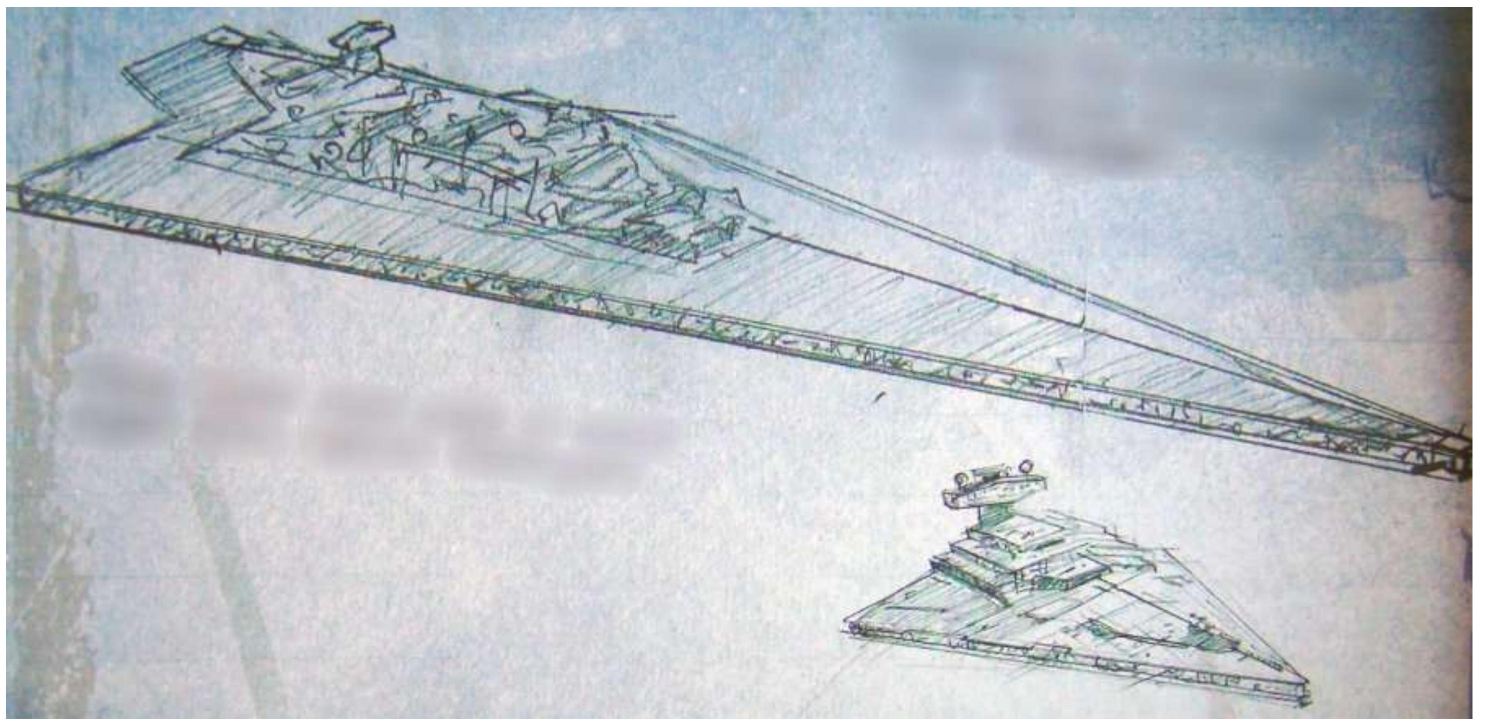
Por supuesto que encontrarás otras naves en el Cementerio: lanzaderas y caminantes imperiales, transportes de la Nueva República, y choques tan destrozados que nadie puede identificarlos. Y por supuesto hay rumores acerca de naves que nunca hemos visto, las que están enterradas en la arena que reaparecerán algún día cuando las dunas las dejen ir. He oído cuentos de chatarreros acerca de naves de mando de la Nueva República llenas de créditos para nuevos gobiernos planetarios, cruceros de combate imperiales reconfigurados como exploradores hiperespaciales, e incluso cosas más extrañas. Lo que significa que la gente estará explorando el Cementerio por siglos después de que yo me haya ido.

Súper Destructor Estelar Imperial: sólo sé de una de estas monstruosas naves en el Cementerio, pero es verdaderamente gigantesca, con sólo la sección trasera más grande que un Destructor Estelar regular. El Súper —las bitácoras de vuelo de otras naves imperiales lo identifican como el *Ravager*—, cayó de proa, como si alguien tirara una lanza hacia Jakku.

La mayor parte de la nave se hizo pedazos con el impacto, pero la sección trasera yace panza arriba en el Cementerio. A lo largo de los años, el Súper ha sido limpiado concienzudamente por los chatarreros y ahora es mayormente una cáscara vacía. Se dice que los niveles de mando sobrevivieron al impacto y están casi intactos, allí abajo, debajo de la arena. Yo lo dudo, pero quién sabe.



Supuestamente este Súper Destructor Estelar era conocido como el **Ravager**.



Estas súper naves eran mucho más grandes que los destructores regulares.

CONSEJOS DE SUPERVIVENCIA PARA CHATARREROS



He sido chatarrera desde que puedo recordarlo. Al principio trabajaba para otros, trepando por conductos y recovecos demasiado estrechos para un adulto. Algunos de los chatarreros que me ayudaron fueron amables, como Ivano Troade y Mashra. Otros, cuyos nombres no voy a mencionar, pensaban que yo era de su propiedad.

Todavía era muy joven cuando me di cuenta de que podía recolectar y sobrevivir en Jakku mejor que cualquiera de ellos. Me necesitaban, pero yo no los necesitaba a ellos. Así que me largué por mi cuenta.

Al principio nadie me tomaba en serio. Pero tuve ayuda, aunque no la quería… Unkar Plutt les dijo a los demás que me dejaran tranquila y envió a sus matones para hacer retroceder a los otros carroñeros.

Cuando construí mi deslizador, tuve mi independencia. No verdadera independencia, por supuesto. Eso no existe en Jakku… Unkar lo controla todo. Pero mientras esté aquí puedo ir adonde quiera, cuando quiera.



Yo… vestida para máxima protección

Aunque la mayor parte del tiempo eso significa que voy al Cementerio. Porque tengo que hacerlo.

El mayor peligro en el Cementerio es uno en el que los chatarreros no piensan lo suficiente: el calor. Te deshidratas, tu temperatura corporal sube, y no puedes pensar bien cuando algo sale mal. Eso significa que tomarás la decisión equivocada, lo que significa que morirás. Paos Adina, Turgot Mynes, Binz Scoty… la lista de chatarreros que se confundieron y murieron por el calor es larga. No voy a agregar mi nombre a ella.

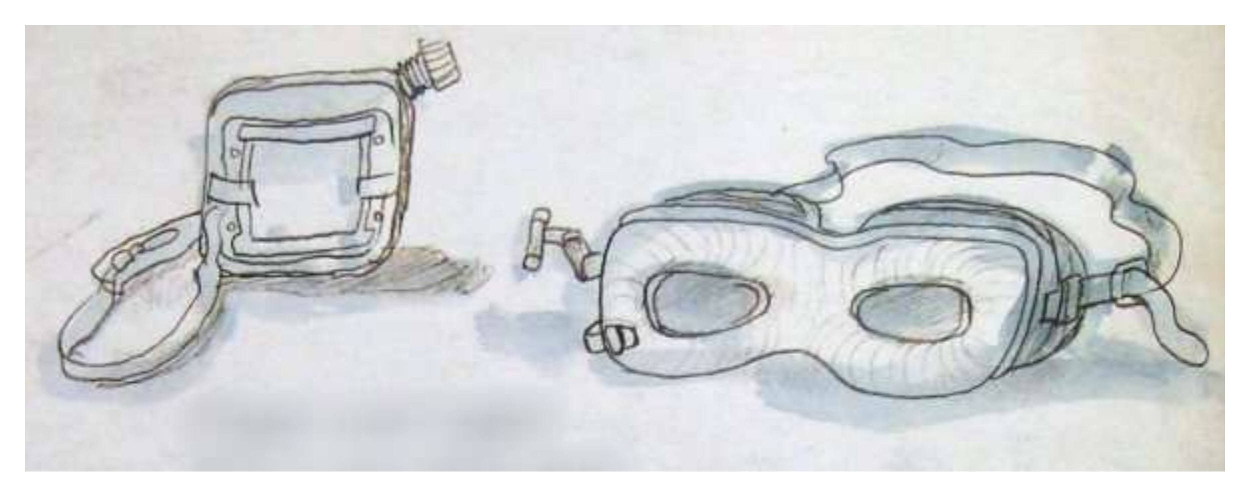
Para combatir el calor, uso vendas, y antiparras de sol. Siempre llevo más agua de la que necesito y repuestos para cualquier parte crítica de mi deslizador. Y siempre me voy de cualquier ruina noventa minutos antes de lo que pienso que debería… incluso si pienso que en unos momentos más podré rescatar algo por lo que Unkar Plutt pagará mucho.

Eso significa que me he perdido algún equipo valioso y tuve que aceptar menos en los intercambios con el Blobfish. Pero citando a Mashra, **nadie te pagará si estás muerta**.

Otro gran peligro son las heridas. Está oscuro dentro de las naves muertas, y puedes tropezar con metales aserrados que te abrirán en canal o pisar en



placas que se han vuelto frágiles y que son lo único que te separa de una caída de cien metros. Si estoy en algún lugar nuevo, no me apuro y uso mi bastón para comprobar que cada paso sea estable.



Antiparras de los tripulantes de un carguero que ya no está.

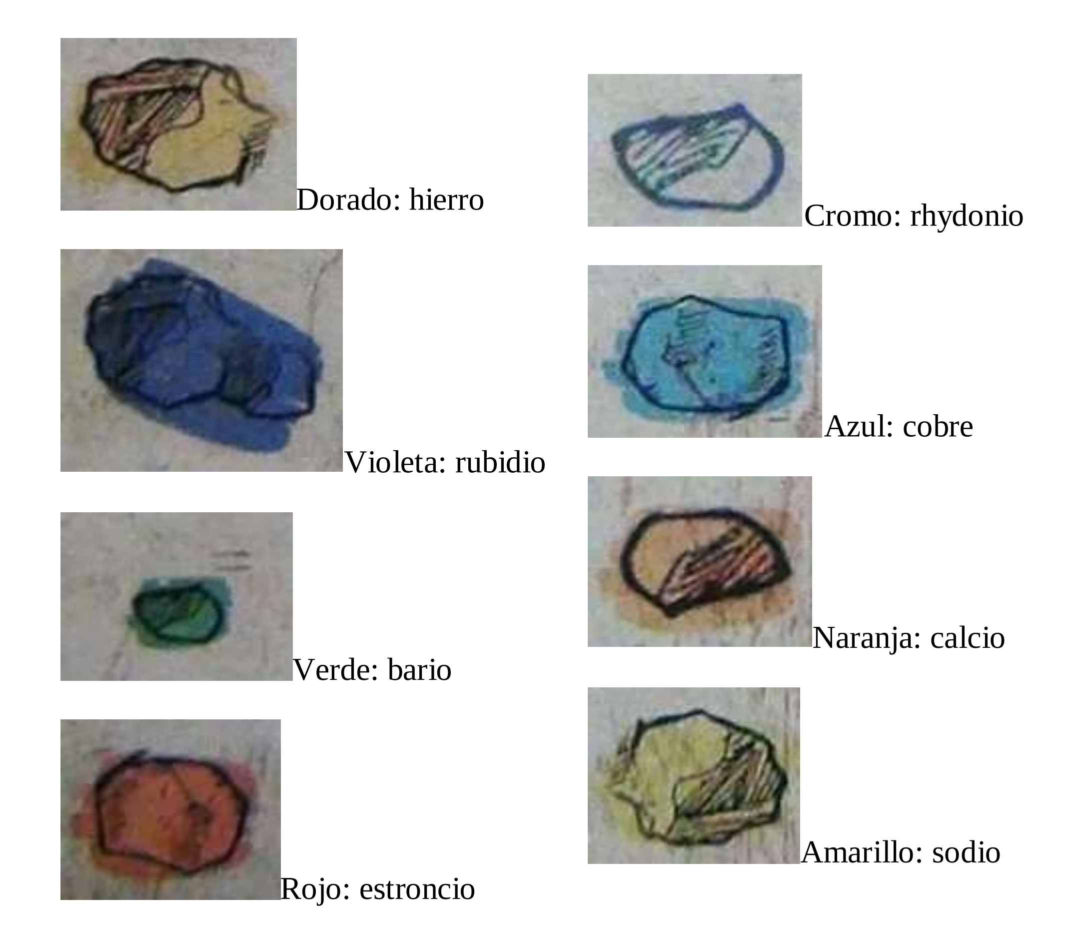
He oído de chatarreros que chocaron con algo afilado y se abrieron la garganta, o cayeron por abismos debajo del Cementerio. Pero la mayoría de las heridas fatales no son tan dramáticas. Si has bajado trepando cincuenta metros por el hangar de un Destructor Estelar y tropiezas con un trozo de conductor y te rompes la muñeca, no podrás volver a subir. Parece una locura que una muñeca rota te pueda matar, pero puede.

La mayoría de los sistemas de energía en el Cementerio quedaron agotados hace mucho tiempo, pero debes tener cuidado con los cazas TIE… muchos de sus paneles solares todavía captan energía. Varé Malago murió al pisar una conexión floja en el troncal de energía de un bombardero TIE… estaba debajo de un par de centímetros de arena pero lo encendió como a una antorcha.

La radiación puede matarte si no tienes cuidado, y también el combustible corrosivo. Y el líquido refrigerante puede vaporizarse y desplazar al oxígeno en un lugar, sin dejarte nada para respirar.

Se puede diferenciar los combustibles peligrosos por los colores en la arena. El **rhydonio** parece cromo derramado, y puede ser raspado y recuperado… pero no lo toques con la piel desnuda. La arena verde significa *bario*, que es venenoso y debe ser manejado con cuidado. Si ves arena violeta o roja, retrocede. Eso es *rubidio* o *estroncio*, e incluso respirarlos puede matarte.

COMBUSTIBLE: baradio, nitrato de baradio, nergon-14, megonita



Dorado: hierro

Cromo: rhydonio

Violeta: rubidio

Azul: cobre

Verde: bario

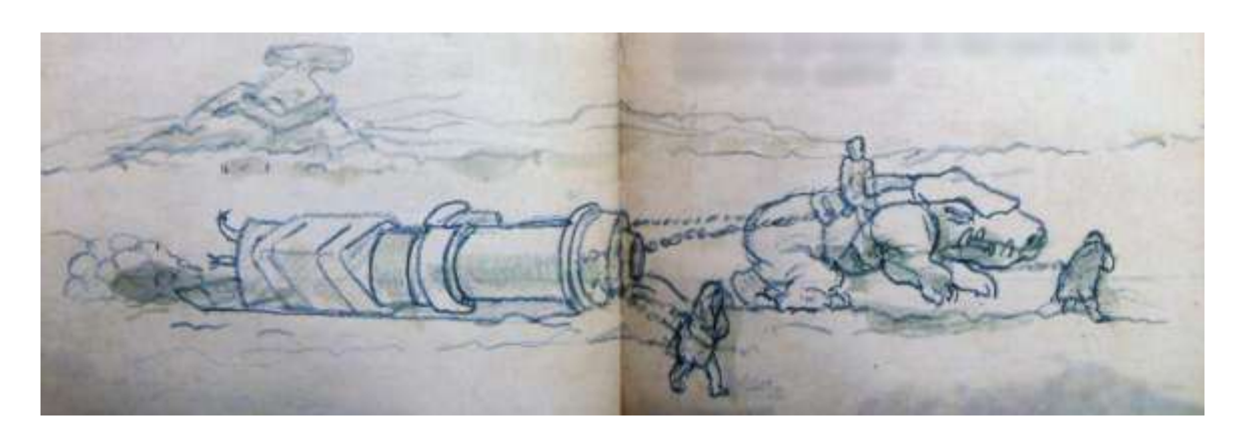
Naranja: calcio

Rojo: estroncio

Amarillo: sodio

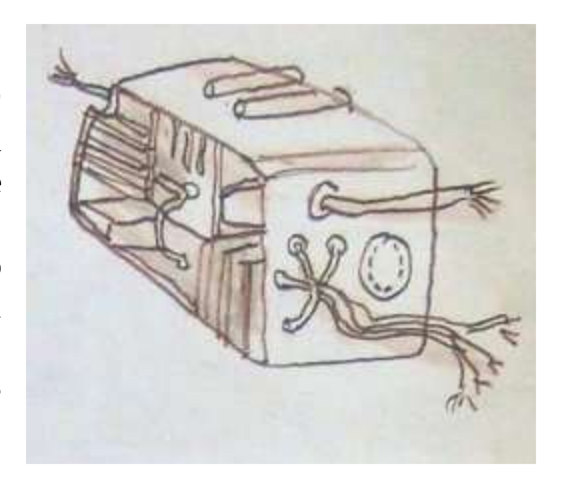
Luego está la amenaza de los otros chatarreros. Yo tengo la reputación en Puesto Niima de que estoy dispuesta a usar mi bastón, lo que mantiene alejada a la mayoría de los buscapleitos. De todos modos, siempre hay chatarreros nuevos que no conocen las reglas, o que están demasiado desesperados como para que no les importen. Mantengo los oídos abiertos en Niima para saber quién podría hacer algo estúpido. Intento evitar a esos carroñeros, pero si se llega a eso, no voy a discutir con un bláster. De todos modos, cualquiera que se maneje así en el Cementerio no va a durar mucho… cometerá un error y dejará de ser un problema.

Supongamos que no te disparan, no te lastimas, no caes en un agujero, ni mueres por la exposición al calor, venenos, ni a la radiación. En ese caso, necesitas saber cuáles componentes te darán más en los intercambios en Puesto Niima.



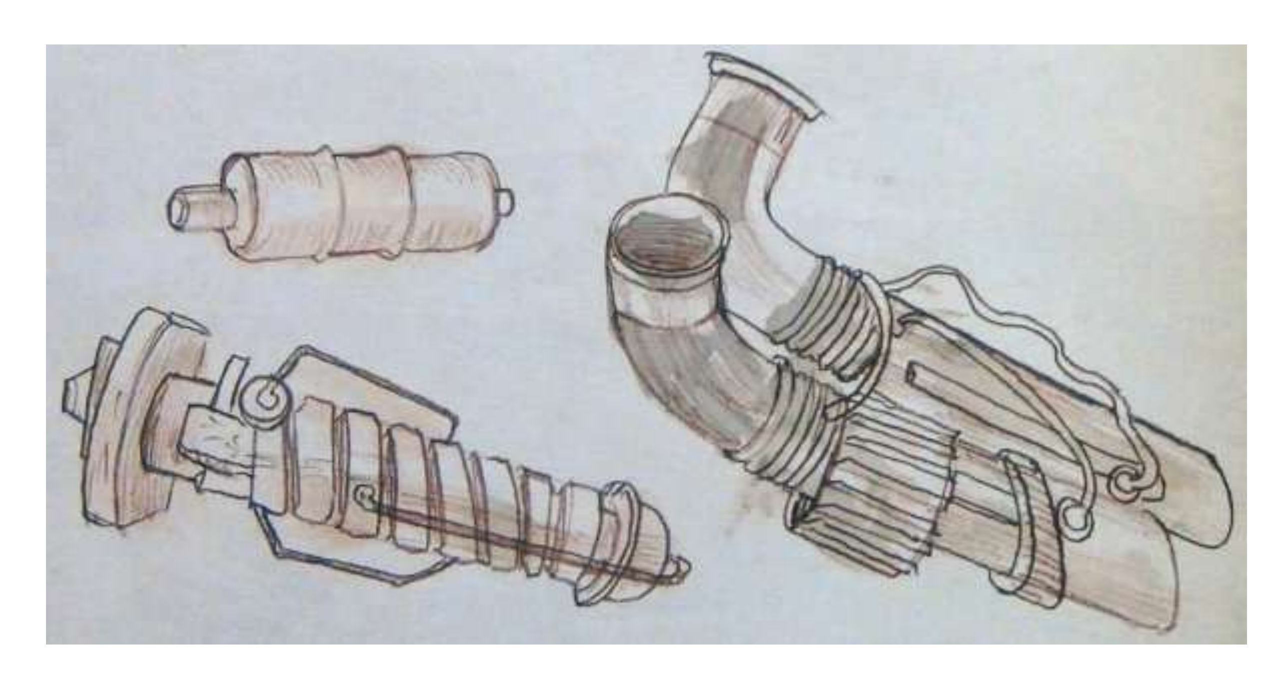
El equipo es más valioso si se puede reutilizar en otras naves, vehículos, sistemas de construcción, o droides. El cañón del turboláser de un Destructor Estelar es un equipo impresionante… pero a menos que conozcas a un loco que esté construyendo su propio Destructor Estelar, no vale nada en Niima. (Y buena suerte en arrastrarlo por el desierto.)

Lo que quieres salvar son las bombas, filtros, impulsores, válvulas, inyectores de combustible, inversores, capacitores, y rodamientos. Todas esas cosas se pueden reutilizar para casi todo.



También busca cables de datos, mangueras de refrigerante, y tubos de combustible. Mucho de ese material es flexible y se puede enrollar para el transporte. Pero cuidado con el refrigerante o combustible acumulado… puede ser volátil, venenoso, o ambas cosas.

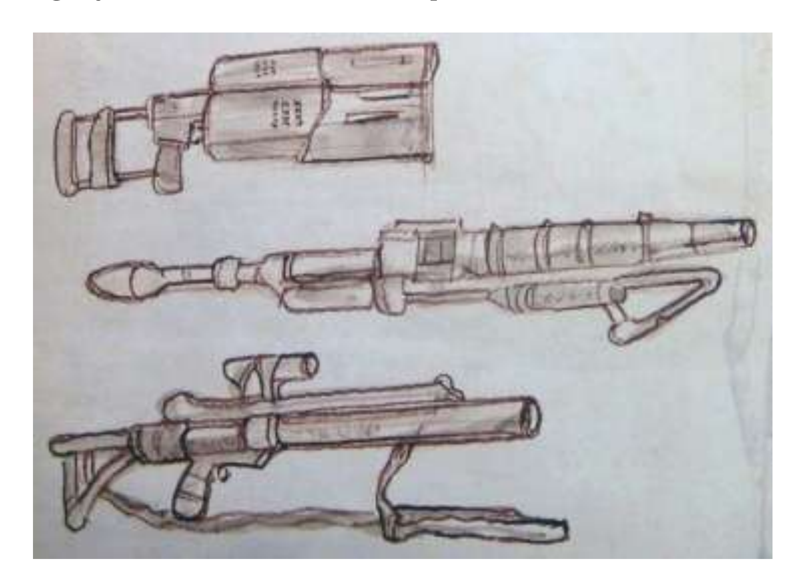
Las baterías y celdas de energía son tanto valiosas como todavía comunes en el Cementerio. Energizaban blásteres, droides, comunicadores, turboláseres, equipo de comunicaciones, matrices de sensores, y todo lo demás. Tu medidor te dirá si una celda se puede recargar.



Otras cosas comunes que buscar son las matrices de sensores, luces de aterrizaje, radios subespaciales, y conversores de energía. Y no olvides las cosas que no tienen nada que ver con el combate espacial, como kits de primeros auxilios, filtros de agua, y calentadores portátiles. Las raciones de campo están bien con tal de que estén selladas.

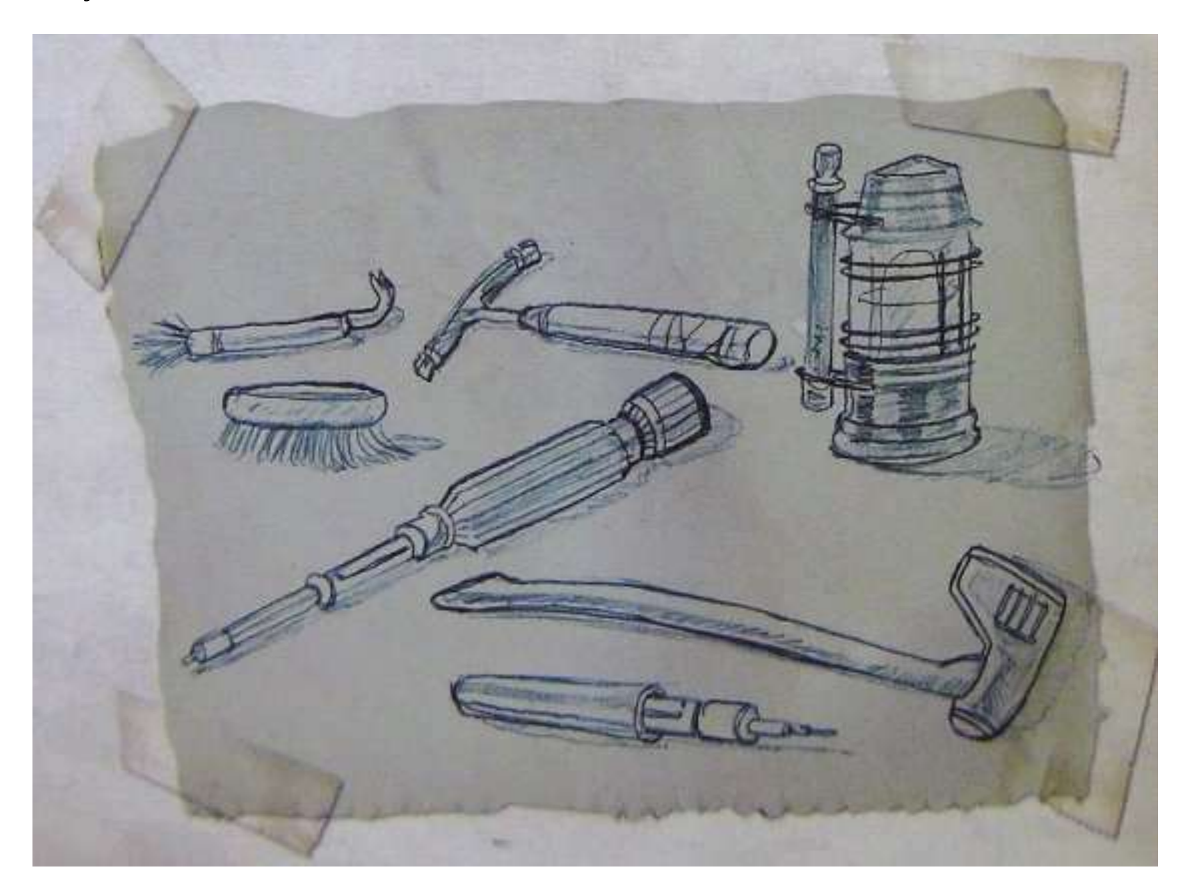
La mayor parte del equipo militar no es tan útil como podrías pensar, pero Unkar intercambiará las matrices de sensores, proyectores de escudos, emisores de rayos tractores, y transpondedores. Los blásteres siempre se venden. Hay gente en Niima que recibirá feliz un bláster E-Web o cualquier otro armamento pesado.

Es bastante raro encontrar en el Cementerio a un droide que valga la pena rescatar… la mayoría ya fueron encontrados hace años. Si eso sucede, es tu día de suerte porque casi todos los droides son valiosos. Hay mecánicos en el bazar que los pueden hacer volver a funcionar, o si no se pueden desarmar para la caja de repuestos. Los droides de energía, elevadores de carga, y astromecánicos son los que tienen más demanda en Jakku.

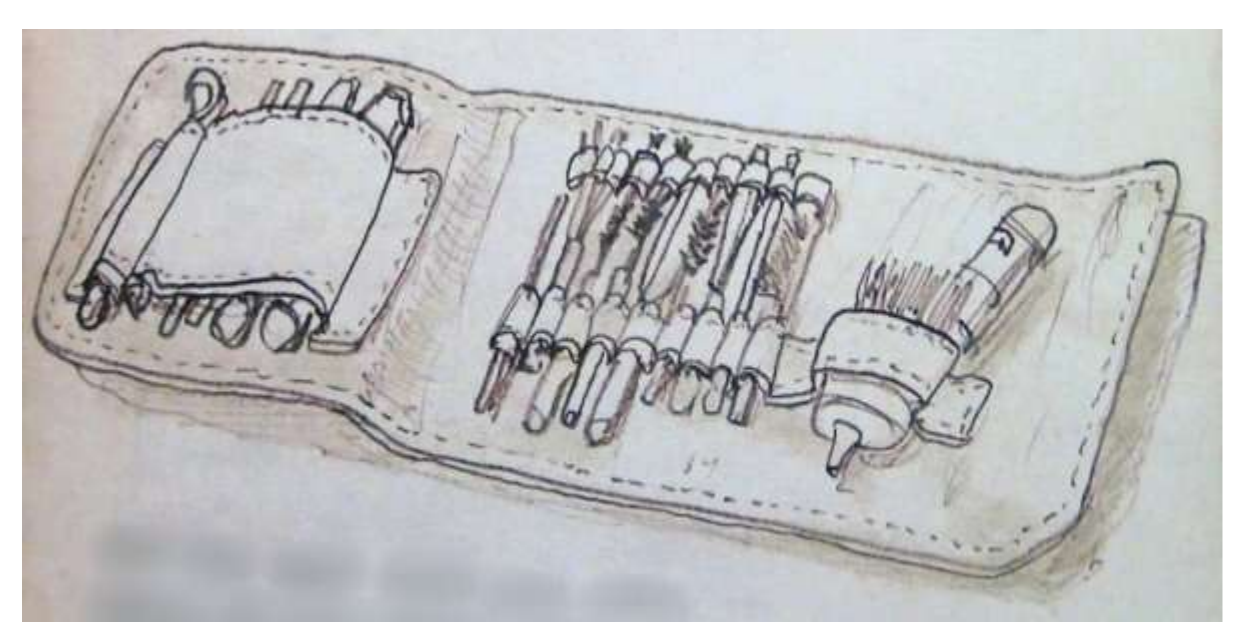


Como chatarrera, tus herramientas son tu vida. Este es el contenido de mi bolsa:

- juego de destornilladores Pilex, con cabezas Wessex y Blissex
- bolsa de modulares de cambio rápido, incluyendo de todo, desde abrazaderas hex mon calamari a trinquetes cruciformes verpine.
- llaves hidráulicas de las ocho configuraciones estándar, con celdas de energía de repuesto
- magnetizador y desmagnetizador
- cincel de carbón para quitar los restos de los mecanismos y un modelo vibro para los trabajos realmente difíciles



- martillo de cabeza cincel
- llaves Harris, dos motorizadas y una regular
- cinta adhesiva
- medidor de energía
- microlentes para buscar pequeñas grietas o roturas
- bloqueador de sensores para desacoplar las unidades de memoria y computadoras sin que purguen sus datos al ser desconectadas sin autorización
- cuaderno de datos cargado de planos



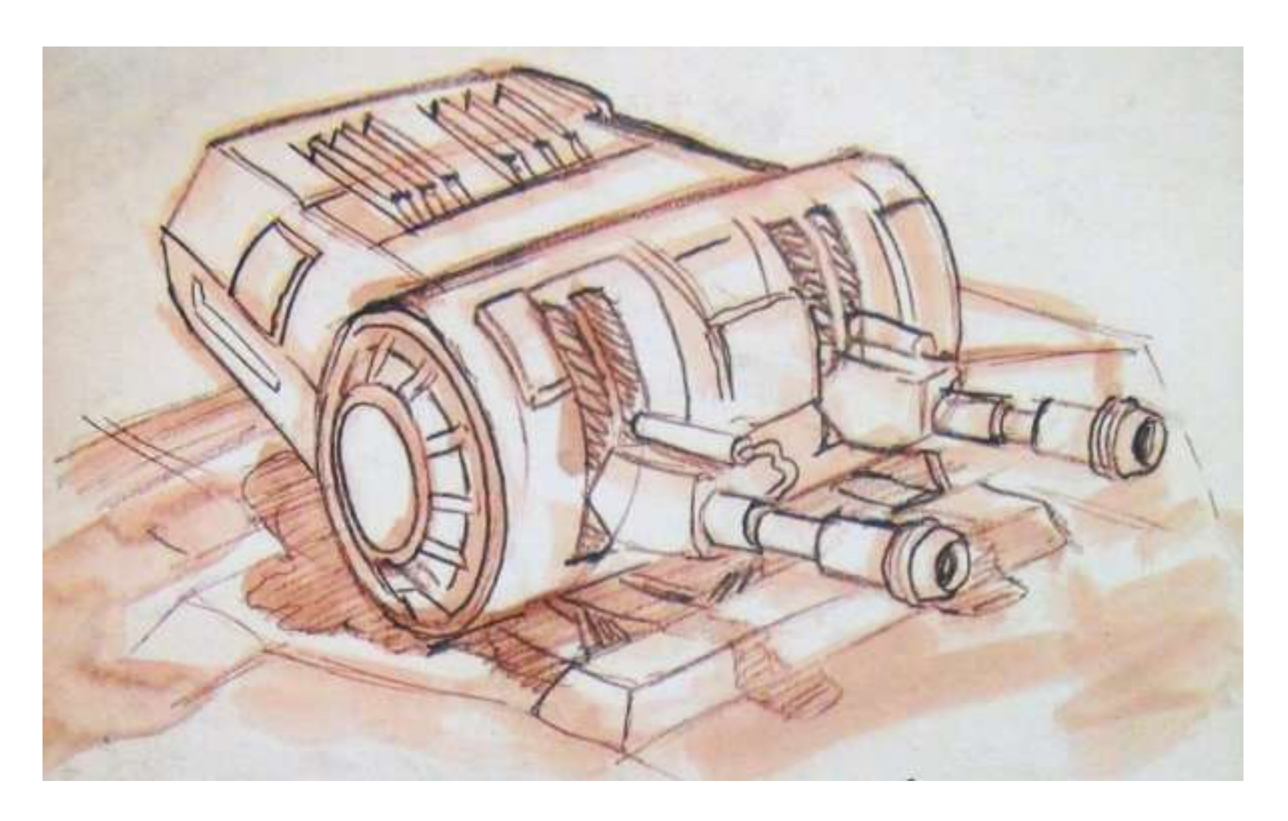
Consigue las mejores herramientas que puedas, aprende a utilizarlas, y a mantenerlas correctamente.

Algo valioso que los chatarreros suelen pasar por alto es la información. El recolector Miggs McKane se retiró a Ogem después de hackear el núcleo de datos de un Destructor Estelar y encontrar una orden de combate imperial completa, la que al final vendió a alguien de otro planeta. Al menos esa es la historia que se cuenta en Niima.

Para encontrar el equipo más valioso, tienes que conocer los planos de la nave del derecho y del revés… eso te ahorrará pasar horas dando vueltas a ciegas y resultando herido.

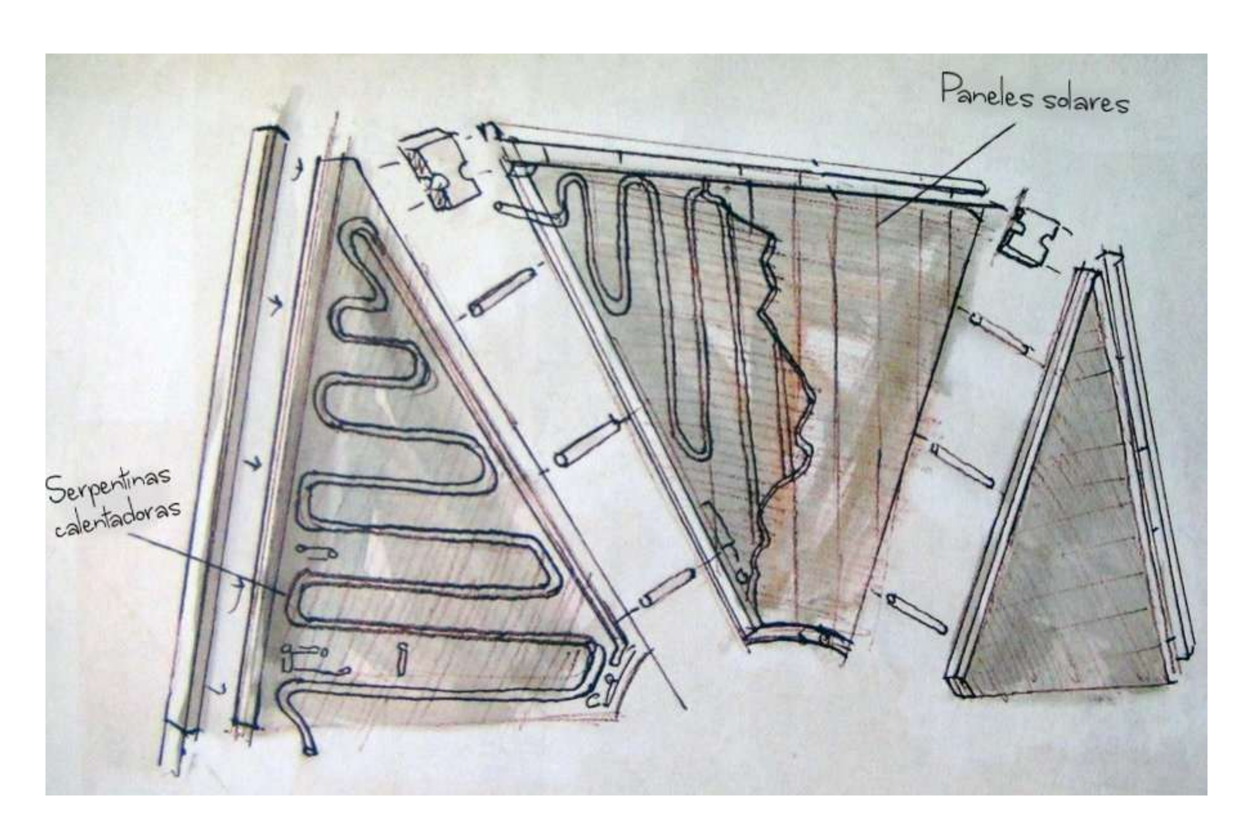


Miggs McKane



Las torretas turboláser de un Destructor Estelar Imperial están conectadas a grandes conjuntos de celdas de energía… sólo sigue la troncal de energía. Yo no me meto con el núcleo de energía, ni nada relacionado con el reactor, pero los conductores que salen de él y van por toda la nave se pueden recuperar. El puente y los camarotes de oficiales debajo de él son buenos lugares para buscar cuadernos de datos, droides, comunicadores, y cosas así. Arriba y cerca de la proa se encuentran las cisternas de líquidos y contenedores de materias primas.

La mayoría de los sistemas a bordo de un Crucero Mon Calamari son difíciles de adaptar para su uso, pero busca los generadores de escudos deflectores en la mitad de la nave. Están rodeados de conductos y celdas de energía auxiliares que se pueden extraer. Las matrices de sensores y conjuntos de comunicaciones en la proa son valiosos y relativamente fáciles de mover.

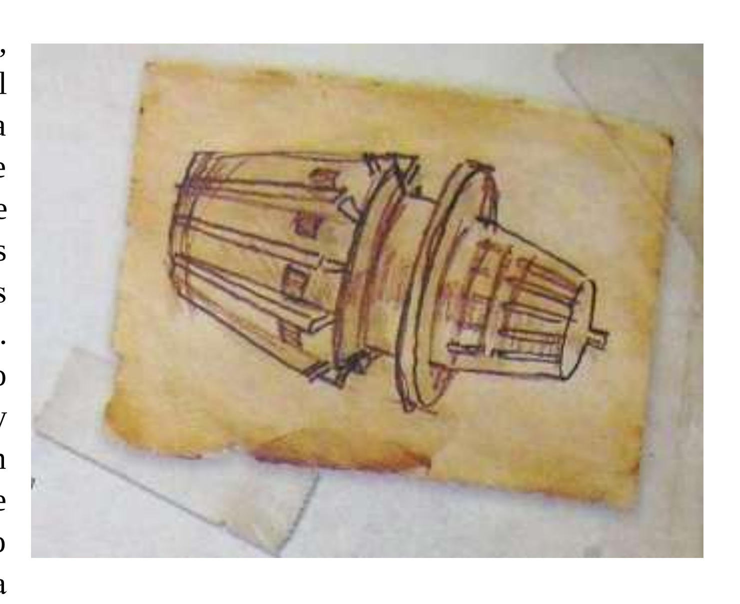


En una fragata Nebulon-B, el generador de escudo dorsal es un gran conjunto de generadores enlazados, con celdas de energía que están razonablemente bien protegidas. Y revisa el camarote del jefe de ingenieros… cuando era una niña encontré los planos de cuatro modelos diferentes de cazas de la Nueva República en un cuaderno de datos.

Cuando encuentro un caza TIE, lo primero que miro son los paneles solares… cada ala tiene seis, con unas líneas de acumuladores que corren de ida y vuelta debajo del panel mismo. Si encuentras un panel que no esté dañado o mayormente intacto, se puede recuperar. Si no, vale la pena tomar las líneas de energía y bobinas de energía.

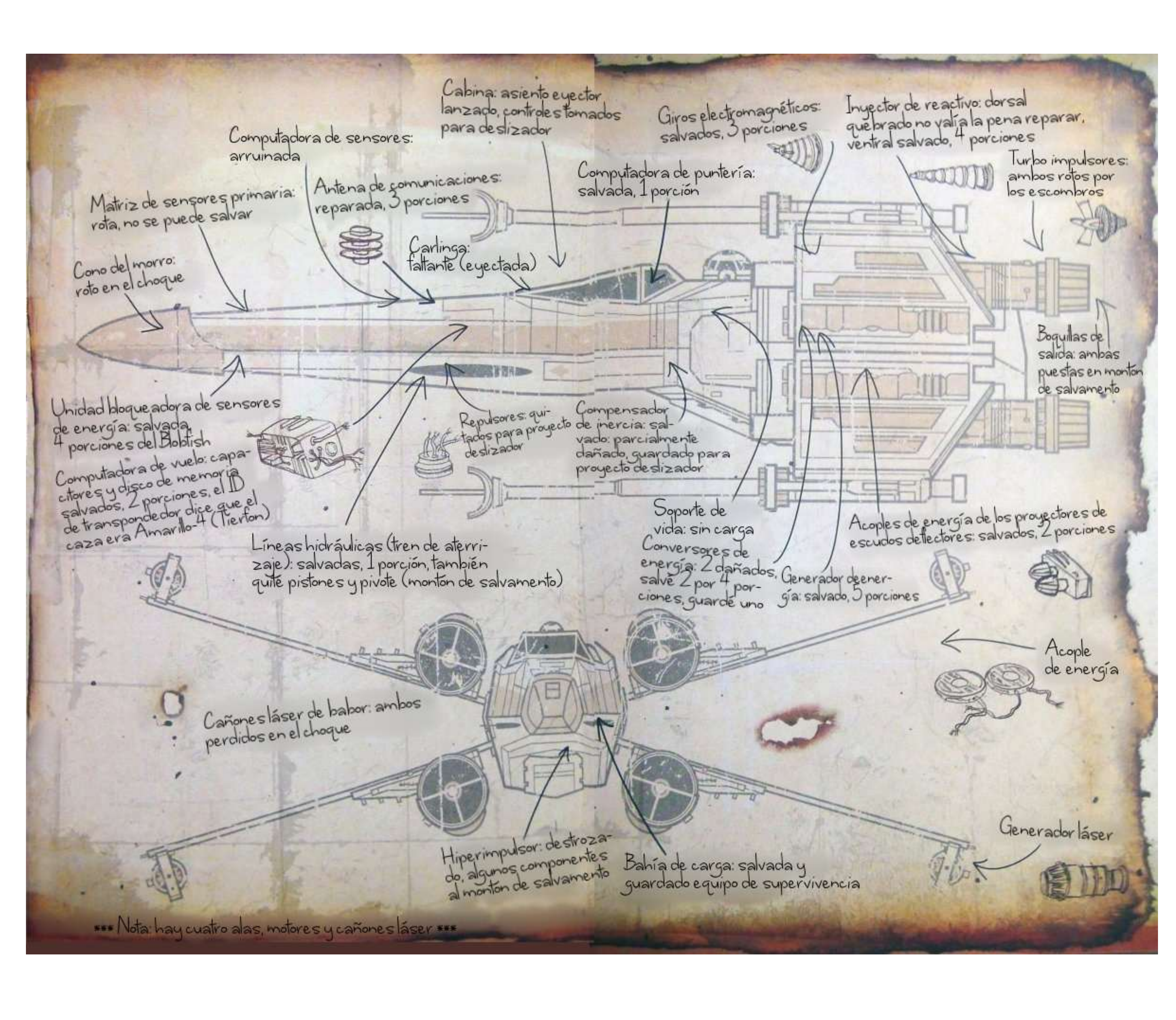
La parte más valiosa de los ala-Y son las matrices de sensores debajo de los domos en cada una de las batangas. Las turbinas también son valiosas… pero si se rompen los reactores delante de ellas tendrás que tomar píldoras para la radiación por semanas. En el cuerpo principal del caza hay dos celdas de energía, generadores de energía, y una bomba de refrigerante.

Si logras encontrar un ala-A intacto, lo que quieres son los generadores de escudos, el soporte giratorio de los cañones láser, y la matriz de sensores delantera. Los ala-A fueron diseñados para la velocidad, así que los generadores de energía, troncales y radiadores de calor excesivo están especialmente reforzados.



En los ala-X, voy de proa a popa, tomando la matriz de sensores del morro y luego buscando una computadora de sensores, antena de comunicaciones, y computadora de vuelo intactas. No pases por alto los repulsoelevadores… saqué unos cuantos de esos para mi deslizador. Detrás del asiento del piloto encontrarás conversores de energía y el troncal al generador. Las alas tienen acoples de energía, disipadores de calor, y otras cosas que tomar. No olvides la bahía de carga… la Nueva República entrenaba a sus pilotos en supervivencia, así que a menudo hay cosas útiles ahí.

Los Alas-B intactos son incluso más raros que los Alas-A, pero están llenos de cosas interesantes. La matriz de sensores principal y escáneres de largo alcance están situados donde las alas se encuentran. Encontrarás celdas de energía de alta eficiencia en las dos alas laterales, junto a proyectores repulsoelevadores. Yendo hacia la cabina (que casi seguro que no está), encontrarás los generadores de escudos y las cuatro boquillas de motores. Sólo ten cuidado con los reactores o el depósito de torpedos. Finalmente, los acoples magnéticos que alguna vez sostuvieron la cabina en su lugar son un salvamento fácil para Niima.

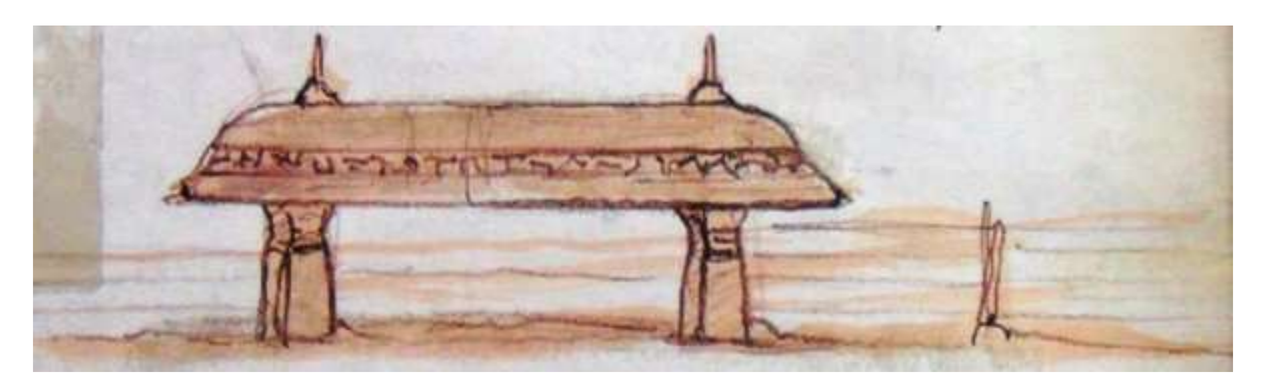

Cabina: asiento eyector lanzado, controles tomados para deslizador
Computadora de sensores: arruinada
Giros electromagnéticos: salvados, 3 porciones
Inyector de reactivo: dorsal quebrado no valía la pena reparar, ventral salvado, 4 porciones
Turbo impulsores: ambos rotos por los escombros
Matriz de sensores primaria: rota, no se puede salvar
Antena de comunicaciones: reparada, 3 porciones
Computadora de puntería: salvada, 1 porción
Cono del morro: roto en el choque
Carlinga: faltante (eyectada)
Boquillas de salida: ambas puestas en montón de salvamento
Unidad bloqueadora de sensores de energía: salvada, 4 porciones del Blobfish
Repulsores: quitados para proyecto deslizador
Compensador de inercia: salvado: parcialmente dañado, guardado para proyecto deslizador
Computadora de vuelo: capacitores y disco de memoria salvados, 2 porciones, el ID de transpondedor dice que el caza era Amarillo-4 (Tierfon)
Soporte de vida: sin carga
Acoples de energía de los proyectores de escudos deflectores: salvados, 2 porciones
Líneas hidráulicas (tren de aterrizaje): salvadas, 1 porción, también quité pistones y pivote (montón de salvamento)
Conversores de energía: 2 dañados, salvé 2 por 4 porciones, guardé uno
Generador de energía: salvado, 5 porciones
Acople de energía
Cañones láser de babor: ambos perdidos en el choque
Generador láser
Hiperimpulsor: destrozado, algunos componentes al montón de salvamento
Bahía de carga: salvada y guardado equipo de supervivencia
*** Nota: hay cuatro alas, motores y cañones láser ***


TOTAL DE SALVAMENTO
DE LA NAVE:
37 PORCIONES
¡¡¡GRACIAS,
AMARILLO-4!!!
Generador de escudo
deflector:
¡SALVADO!
¡18 PORCIONES!

PUESTO NIIMA

Esta es una regla férrea para los chatarreros: **Ningún salvamento vale nada hasta que te han pagado por él.**

Aquí tienes otra: **No hables acerca del salvamento.** Puede tomarte un par de días quitar todo el equipo salvable de un ala-X, así que mantén los labios sellados hasta que sea un chasis lleno de arena. Y no hables ni siquiera entonces… porque si encontraste algo bueno, puede haber más cosas buenas por allí.



Una vez que llegues a Niima, estás en los dominios de **Unkar Plutt**, el Blobfish.

Yo tengo mis propias herramientas y deslizador, pero no un equipo de lavado completo… ni forma de obtener uno. Así que lo primero que hago al llegar a Niima es dirigirme a las mesas de lavado de Unkar. El costo de rentar una mesa se restará del costo final del intercambio, así que asegúrate de que tu salvamento esté en la mejor forma posible antes de llegar… es un mal negocio pagarle a Unkar para quitarle la arena a una bomba de combustible.

Las Mesas de lavado



Unkar paga más por salvamento que funcione que por equipo que tenga que reparar, así que cualquier cosa que le lleves tiene que ser funcional. Si puedes, arréglala tú misma. Pero a veces eso no es posible.

Si ese es el caso, los mecánicos en el bazar te dejarán recargar el equipo o buscar en sus partes de repuesto. No gratis, por supuesto —nada es gratis en Jakku excepto el calor—, pero te ofrecerán un mejor trato que Unkar…

AMPS (EGL-4)

Mi mecánico favorito es Lerux Talley, un pequeño humano flacucho que dice que viene de los Mundos del Núcleo, cosa que probablemente no sea cierta. Si tengo que soldar, visito a un droide liberado llamado AMPS. AMPS no come raciones, por supuesto, pero soldará a cambio de una recarga, cartuchos de gas de repuesto, metales que encuentre interesantes, o una buena broma. Me paso mucho tiempo conduciendo por el Goazon intentando pensar en bromas que AMPS encuentre dignas de un intercambio.

Unkar se queda en el puesto de concesión… así es como llamamos a su fortificación en el centro de Niima. Es una vieja oruga de carga, pero el Blobfish la ha equipado con monitores de seguridad y defensas ocultas… para no mencionar que siempre tiene a sus matones cerca, y molerán a palos a cualquiera que se atreva a contrariarlo.

El Blobfish se sienta todo el día detrás de su ventana con barrotes, murmurando para sí mismo, y gritándole a sus matones como si tuviera miedo de que los chatarreros lo hiciéramos pedazos si pusiera uno de sus rechonchos pies afuera.

Otro autorretrato



Unkar tiene poder porque controla la fuente de alimento en Jakku, que consiste casi completamente de raciones de supervivencia que él y sus matones toman del Cementerio. Si quieres comer, tienes que encontrar chatarra que llevarle a Unkar a cambio de comida.



Es una mala situación, pero yo recuerdo que estar aquí es un error. Y cuando ese error se arregle, le diré adiós a Unkar, a Puesto Niima, y a Jakku.

No hay mucho en Niima aparte del puesto de concesión del Blobfish, particularmente si no tienes créditos. Está el bazar donde puedes comprar armas y cosas del mercado negro, y un par de bahías de lanzamiento que pasan por espaciopuerto. Pero nada que nadie que lleva una vida normal quiera.

Los viajeros espaciales que vienen aquí duermen a bordo de sus naves. Para comer tienen lo que sea que hayan traído o lo que puedan comprarle a Bobbajo el mercader de criaturas. Nadie sabe por qué, pero Unkar le permite a Bobbajo vender comida… pero sólo a los viajeros espaciales, no a nosotros los chatarreros.



¿Cómo hace el Blobfish para salirse con la suya en esto? Porque lo controla todo en Niima… incluyendo a los matones.

Así es como siempre ha funcionado remontándonos a los tiempos de Niima la hutt, que fue la primera persona en poner una baliza en el desierto. Niima controlaba Jakku hasta que un cazarrecompensas la mató. Desde entonces, el Blobfish ha operado bajo el mismo principio de que el poder le da la razón.

Los matones del Blobfish mantienen los rostros ocultos mientras trabajan, lo que siempre me ha parecido divertido. Mast Surko es la única persona en el planeta con una pierna cibernética negra. Llamo a Mast por su nombre siempre que lo veo en Niima, sosteniendo su vibrohacha y chocando contra las cosas por usar esa tonta capucha. Primero mira a su alrededor como si estuviera confundido, luego se aleja apresuradamente con los servomotores de su pierna chillando.

Luego está Sarco… no es uno de los hombres de Unkar sino un cazarrecompensas o algo así. No te metas con él. Corre el rumor de que una vez mató un escuadrón de soldados de asalto en un planeta selvático. No sé si es verdad, pero sí que es lo bastante infame.



Sarco Plank

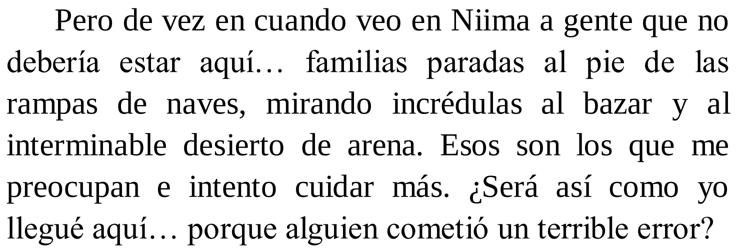


Alguacil Zuvio

Lo más parecido que tenemos a la ley y el orden en Niima es el alguacil Zuvio. Lo verás bajo su gran casco kyuzo, con sus camaradas guardias auto-proclamados. Zuvio y sus hombres son en realidad bastante decentes… actúan cuando se les va la mano a los matones del Blobfish. Pero como todos los demás en Jakku, trabajan para Unkar y lo saben.

La gente por la que más me hago preguntas en Niima son los visitantes.

Algunos son comerciantes que hacen negocios con Unkar… no tiene una nave confiable en estos días, así que la mayoría de sus clientes tienen que ir hasta él. Otros son prospectores que hacen su última parada antes de dirigirse a las Regiones Desconocidas.



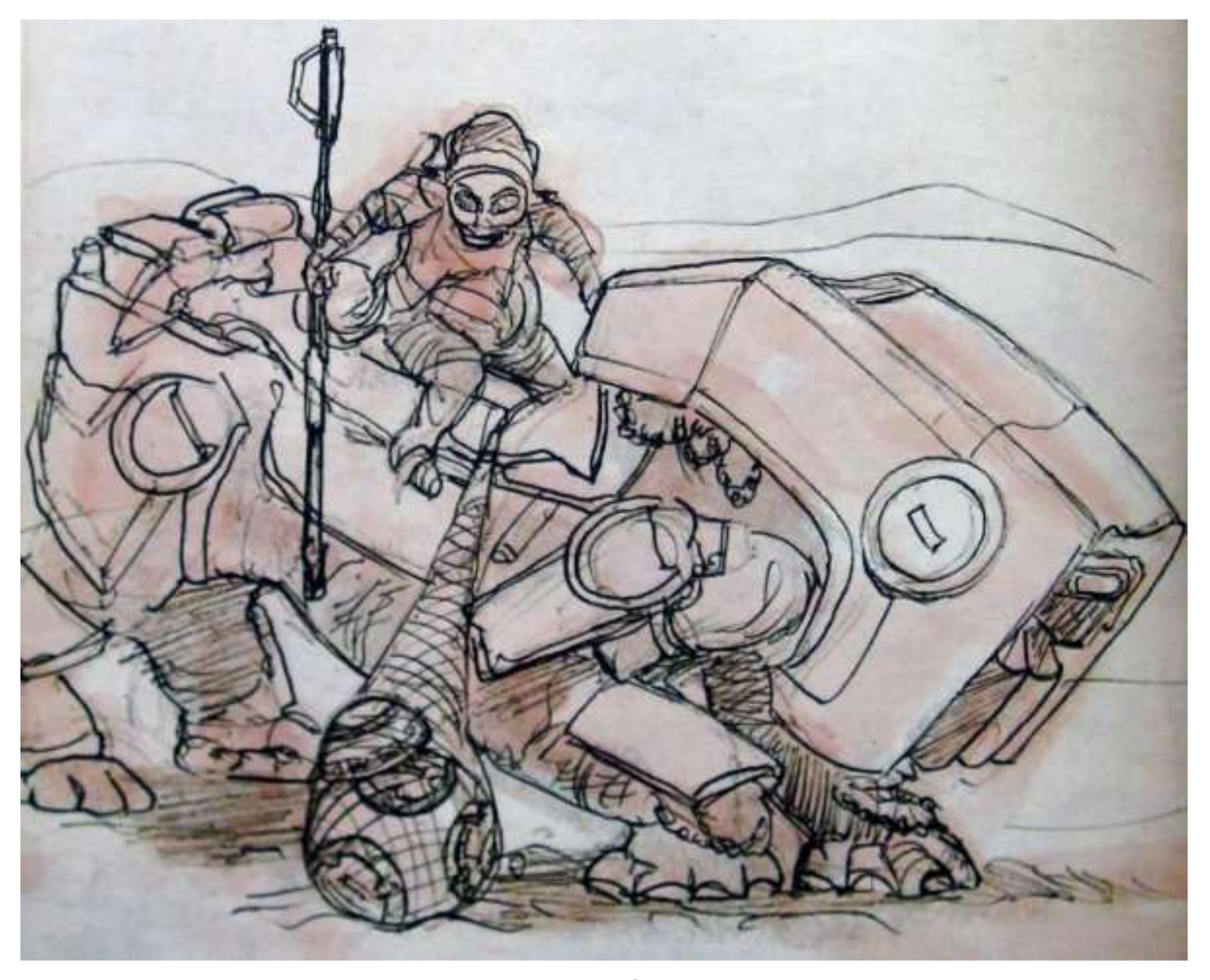
Pero de vez en cuando veo en Niima a gente que no debería estar aquí… familias paradas al pie de las rampas de naves, mirando incrédulas al bazar y al interminable desierto de arena. Esos son los que me preocupan e intento cuidar más. ¿Será así como yo llegué aquí… porque alguien cometió un terrible error?

Yo tengo que quedarme, pero ellos no. Así que siempre es un alivio cuando esas naves extrañas vuelven a levantar el vuelo.

ANEXO

Siempre había pensado que esta guía terminaría en las manos de alguien más tratando de sobrevivir en Jakku. Pero si estás leyendo esto, ya sabes que las cosas cambiaron.

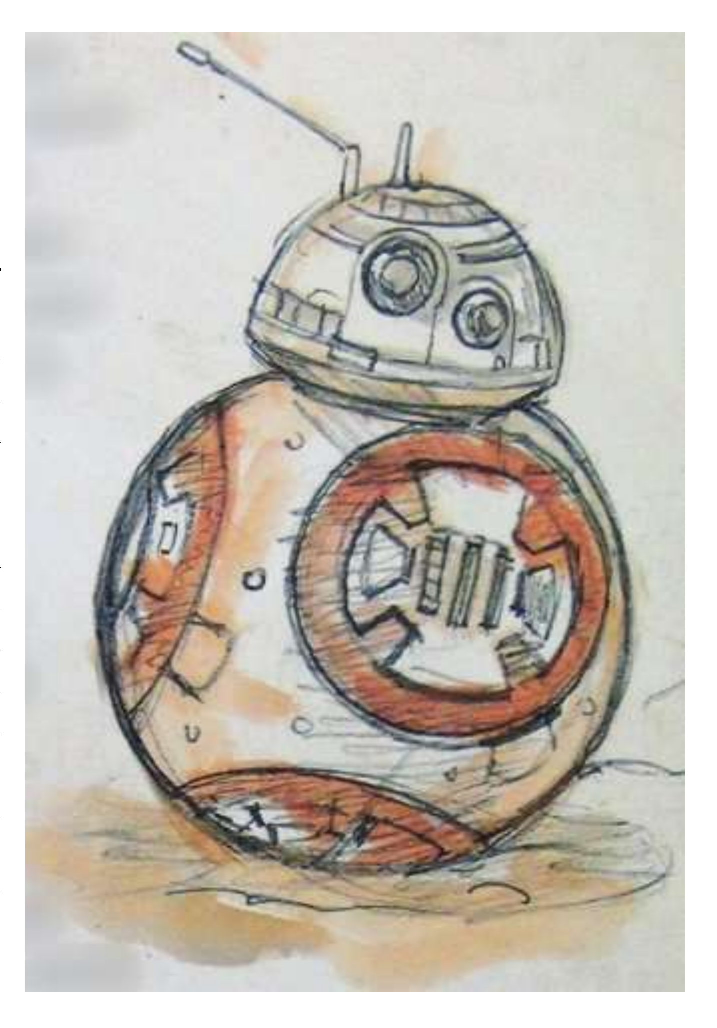
Casi no sé por dónde comenzar, porque el último par de días han sido increíbles.



Mi primer vistazo de BB-8

Empezó con este droide: un astromecánico, pero no del tipo que se encuentra en el Cementerio. Había terminado de cenar cuando lo oí cerca de la casa, pitando con todas sus fuerzas.

Un Teedo lo había atrapado en una red. Eso no me gustó… esto era justo al lado de mi casa, que los teedos saben que no es su territorio. Tenía que mostrarles que no iba a tolerarlo, o sino pronto tendría el mismo problema con cada teedo en Jakku.



Le grité al teedo y liberé al droide de la red. Me preguntaba si el teedo intentaría electrocutarme con su bastón, pero se dio por vencido y se alejó montando en su cargobestia.

El droide dijo que su nombre era **BB-8**. Tenía la antena doblada así que no podía contactar con quienquiera que había estado y volver a de dondesea que había venido. Intentó contármelo, pero mi lengua droide no es perfecta, así que no pude comprender lo que estaba diciendo.

Me di cuenta de que BB-8 valdría un montón de raciones, pero no soportaba la idea de entregarlo al Blobfish. Alguien debía estar buscándolo, y algo me decía que era importante que fuera encontrado… y por la gente correcta.

Si yo hubiera podido arreglarle la antena lo habría hecho, y entonces todo habría sido diferente. Como no pude, le dije que podía pasar la noche en mi casa, y luego iríamos a Niima por la mañana. Pensé que allí podría conseguir un viaje.

Cuando me desperté pensé que todo había sido un sueño… como los planetas verdes que sólo puedo ver cuando duermo. Pero era real. Llevé a BB-8 a Niima y le dije que le pidiera un viaje al comerciante de la Bahía 3. Pero no quería irse… me dijo que estaba esperando a alguien.

Eso me afectó un poco, lo admito.

No sabía qué hacer, así que le llevé al Blobfish las cosas que había reparado la noche anterior. Cuando Unkar vio al droide, puso una mirada loca en sus ojos. Antes de que me diera cuenta, me estaba ofreciendo sesenta porciones por él.



El Blobfish

No estoy orgullosa de lo que hice a continuación, pero míralo desde mi perspectiva. Puedes comer por un mes con sesenta porciones… más si puedes estirarlas. Y si seguía encontrando buenas cosas en el Cementerio, podía mantener esas raciones en reserva… o venderlas por créditos.

Los créditos significarían la libertad del Blobfish.

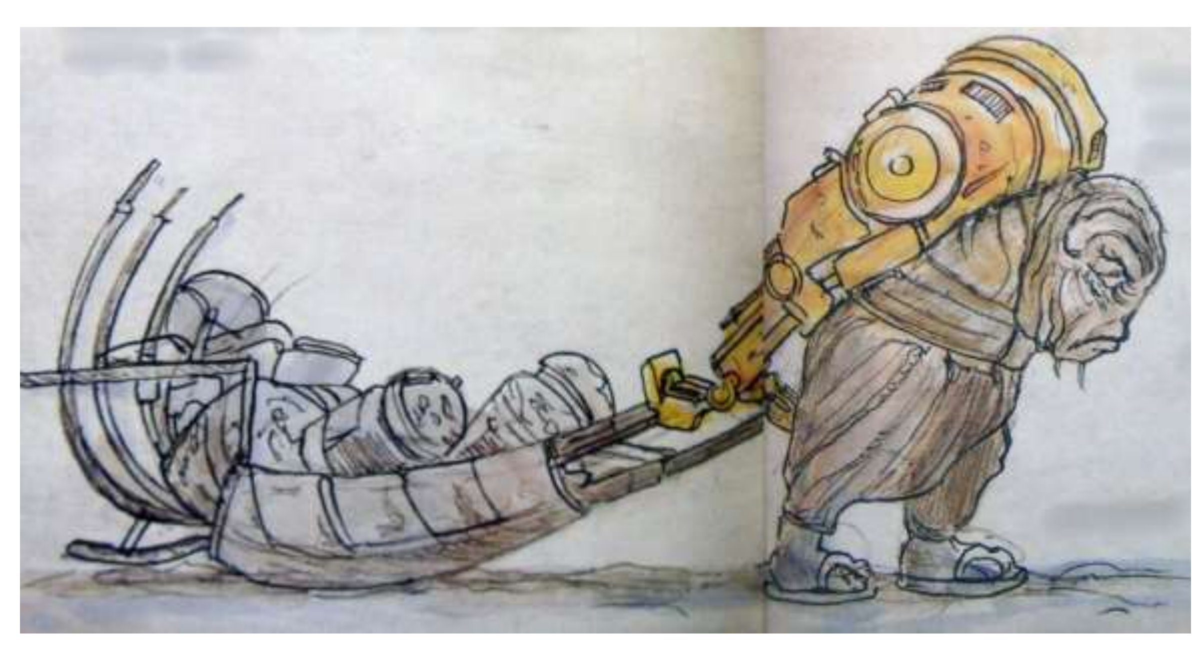
Pedí cien porciones y Unkar aceptó de inmediato. Así me di cuenta de que me había equivocado.

Le dije que el droide no estaba a la venta. Eso lo hizo enojar. Luego le dije que las condiciones habían cambiado. Porque ¿cuántas veces había dicho lo mismo el Blobfish cuando decidió echarse atrás de un trato?

Pero ese fue un error más grande. Porque ahora Unkar estaba enojado… lo bastante enojado como para olvidar que yo soy su mejor chatarrera.

Hay un carroñero en Niima llamado Crusher Roodown. Durante años fue uno de los mejores chatarreros del Blobfish, pero se enzarzó en una disputa con el Blobfish, y Unkar envió a sus matones a cortar los brazos de Crusher.

Ahora Crusher hace trabajos ocasionales por medias raciones, que es como sé que el Blobfish se arrepiente de lo que hizo… de otro modo habría hecho matar a Crusher. Pero que Unkar se sienta mal no es de ninguna ayuda para Crusher. Tiene que conformarse con brazos mecánicos de segunda mano y nunca volverá a rescatar nada.



CRUSHER

De lo único que se hablaba en Niima era acerca de un ataque en Tuanul, una de las Villas Sagradas, al otro lado del Desfiladero Kelvin. Supuestamente los **soldados de asalto de la Primera Orden** incineraron el lugar, mientras buscaban algo.

No me llevó mucho tiempo sumar dos y dos. BB-8 estaba conectado con lo que fuera que había pasado allí. Lo que casi seguro significaba que era un droide de la Resistencia. Lo que significaba que la Primera Orden lo estaría buscando. Lo que significaría que incinerarían Niima, igual que la Villa Sagrada.



FINN

Cuando los matones de Unkar aparecieron y me dijeron que se llevarían al droide… bueno, no podía dejar que pasara.

Los matones de Unkar son grandes y malos, pero están acostumbrados a la gente que tiene demasiado miedo como para enfrentarlos. Eso nunca me describió a mí y nunca lo hará.

Los hice pedazos, así de simple.

Y entonces lo vi a él… un hombre joven que llevaba lo que BB-8 dijo que era la chaqueta de su amo.

Lo alcancé y lo derribé con mi bastón… nunca he tenido mucha paciencia con los ladrones. Empezó a balbucear que el amo de

BB-8 estaba muerto, que su nombre era **Finn**, y que él también era parte de la Resistencia. También dijo que BB-8 llevaba un mapa que revelaría la ubicación de Luke Skywalker.

Yo no sabía quién era ese, pero todo el mundo pensaba que era una locura.

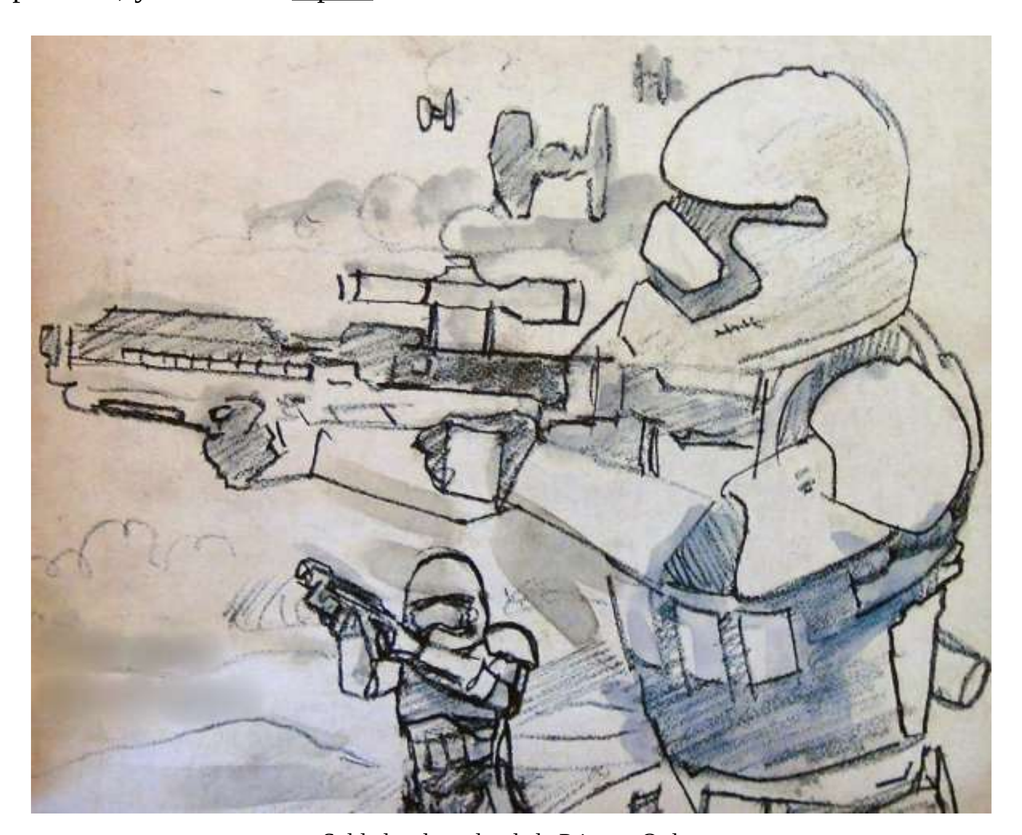
Otro día habríamos tenido una lección de historia galáctica allí en el mercado de Niima, pero entonces los recién llegados empezaron a aparecer: soldados de asalto de la Primera Orden. Disparaban a matar, y los TIEs les daban cobertura aérea.

Teníamos que alejarnos de Niima tanto y tan rápido como fuera posible. Así que se me ocurrió robar el quad-jumper que Unkar siempre insistía que estaba a punto de comprar pero nunca lo hacía… he volado un quad en mi simulador. Era un plan genial hasta que los pilotos de TIE hicieron explotar al quad, forzándonos a tomar el transporte destartalado que el Blobfish había dejado bajo una lona desde que puedo recordar.

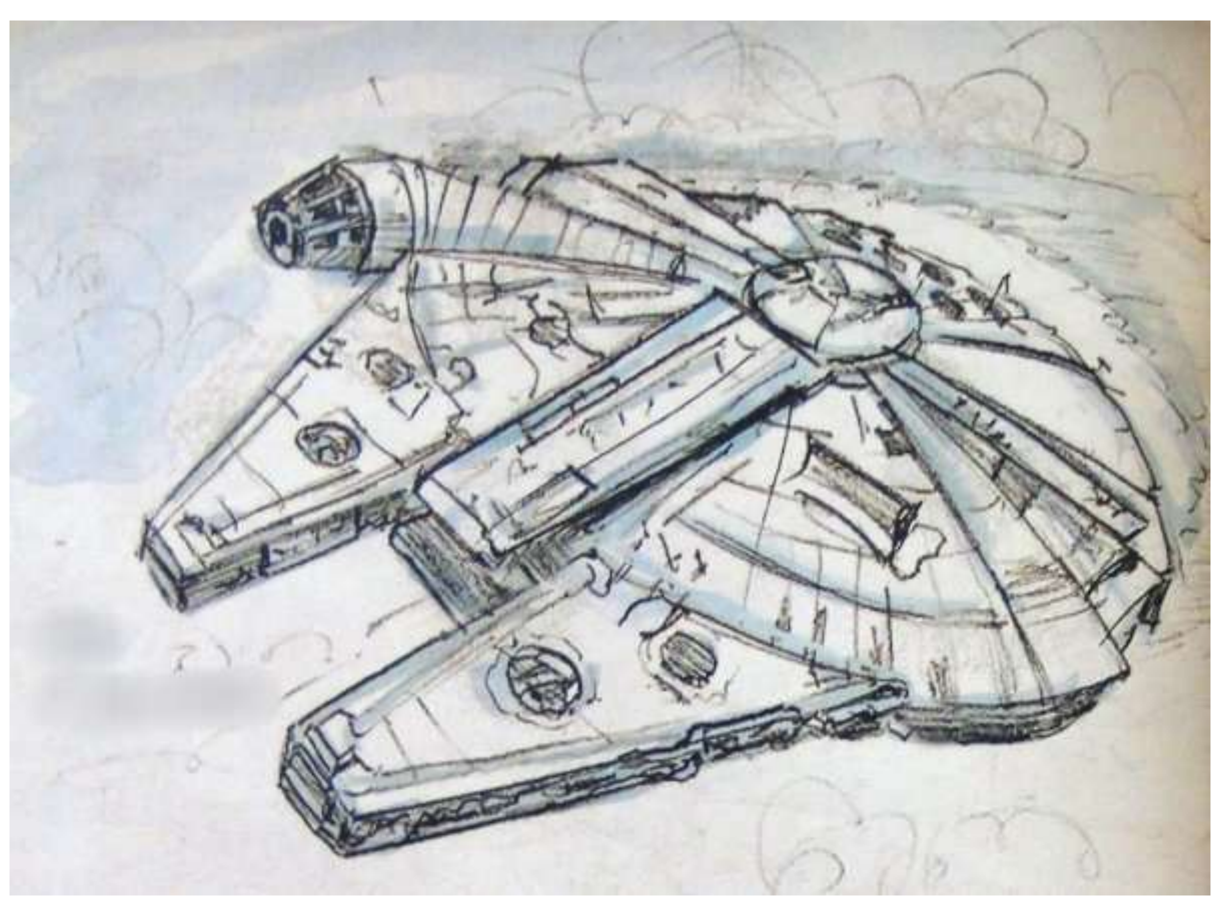
No pensaba que esa cosa pudiera volar, pero de algún modo lo hizo. Finn fue a la torreta de armas mientras BB-8 pitaba continuamente y yo intentaba pensar en algún lugar donde pudiéramos perder a los TIEs.

Me dirigí al Cementerio y al esqueleto de ese Súper Destructor Estelar… estaba ahuecado y sabía que podría maniobrar en su interior, y pensé que el único piloto que quedaba persiguiéndonos no lo sabría.

Al final tenía razón… Finn derribó al caza y nos dirigimos al espacio. El carguero de Unkar tenía luces rojas por toda la consola pero era mucho más maniobrable de lo que yo había pensado, y realmente rápido.



Soldados de asalto de la Primera Orden



El HALCÓN

Por desgracia, también se estaba cayendo a pedazos… sorprendentemente, el Blobfish no la había mantenido como es debido. Me di cuenta de por qué no estaba funcionando bien y pude arreglar el problema: un flujo en el motivador de hiperimpulso ocasionó un reflujo de combustible, rompiendo una junta en la troncal auxiliar del sistema. ¿Ves lo que quise decir acerca de la importancia de conocer los planos?

Después de arreglar la nave, le dije a Finn y BB-8 que los dejaría en Terminal Ponemah, antes de volver a Jakku. Sabía que la Primera Orden estaba buscando a BB-8, y una vez que se hubiera ido, no se preocuparían por Jakku. Supuse que podría arreglar las cosas con el Blobfish prometiéndole arreglar todo lo que estaba mal en su transporte.

Y si mi gente regresaba a Jakku y yo no estaba, nunca me podrían volver a encontrar.

Ese era el plan, pero entonces un enorme carguero nos tragó. Por un momento pensé que tenía que ser Unkar, pero eran un wookiee llamado **Chewbacca** y un viejo corelliano llamado **Han Solo**. Dijeron que esta había sido su nave, y que se llamaba el *Halcón Milenario*.

Yo había oído hablar de Chewbacca de algunos comerciantes wookiee que habían pasado por Jakku. Dijeron que era un extraordinario explorador hiperespacial y un ingenioso contrabandista, con un imprudente primer oficial humano que siempre lo metía en problemas. Nunca soñé que llegaría a conocerlos.



Chewbacca y Solo

Han y Chewie tenían sus propios problemas… apenas nos habíamos presentado cuando algunos viejos amigos suyos nos alcanzaron. Hubo una gran pelea a bordo del carguero, que yo pasé intentando no ser destrozada por tentáculos. Escapamos en el Halcón, usando una maniobra hiperespacial increíblemente peligrosa que tengo que pedirle a Solo que me explique si alguna vez tenemos un minuto en paz.

Tengo que dejar de escribir y subir a la cabina. Nuestra próxima parada es Takodana, donde vamos a hablar con una vieja amiga de Chewie llamada Maz.



Vi un vistazo de Takodana en las pantallas, y parece como los planetas con los que he soñado desde que era niña. Excepto que en mis sueños nunca eran tan verdes.

Me pregunto qué encontraremos allí…